l'AGENZIA

SEGA
Master System

SOLO FINO AL 30/11/'90

SE COMPRI
LA CONSOLE

PORTI A CASA
POCKET BAG

SEGUI TUTTE LE DOMENICHE ALLE 20,30
PRESSING SU

POCKET BAG
SI TRASFORMA IN
UN SIMPATICO ZAINETTO

GIOCHI PREZIOSI

Corri, anzi: vola a comprare la tua console Sega Master System o Sega Master System Plus. Infatti, solo fino al 30.11.90, acquistando la console, avrai in omaggio a casa tua, la fantastica Pocket Bag. Ricordati di chiedere il coupon al negoziante, di compilarlo in tutte le sue parti e di spedirlo immediatamente. Pocket Bag sarà tua PRESTISSIMO!

AUT. MIN.

SOMMARIO

ANNO II - N° 17 DICEMBRE 1990

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli
Mauro Ballocchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

COPERTINA E GRAFICA
Cristina Turra

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
DTP STUDIO

HANNO COLLABORATO
Gabriella Gotti, Paolo Custodi, Luca Dossena
e inoltre: Dany Boolauck, Eric Caberia, Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn, Alain Huyghues-Lacour

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

DIREZIONE COORDINAMENTO OPERATIVO
Graziella Falaguasta

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel.:(02) 69481

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' EXTRASETTORE
Idea Europa Pubblicità, via Boccaccio, 33
20123 Milano - Tel.:(02) 48196076 - 48196084 - Fax.:(02) 48196091

ABBONAMENTI
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948490 Fax.:(02) 6948489
Chiamate operatori: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

STAMPA
OFSA - Casarile (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

Prezzo della rivista	L. 4.000
Arretrato	L. 8.000
Abbonamento annuo Italia	L. 35.200
Estero	L. 70.400

Non saranno evase richieste dei numeri usciti anteriormente al 1/1/89

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 523 del 30-6-'89
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia di: TILT, MICRO NEWS.

Associato al CSST Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

F A X

MINDSCAPE

Mindscape intende lasciare sentieri battuti e lancia la sua sfida con tre nuovi giochi. **Ultimate Ride** (foto grande), una corsa in moto che rinnova il genere portando il pilota direttamente seduto alla guida e non dietro il bolide come si è soliti fare nei game di questo genere. **Days of Thunder** propone un'altra corsa molto originale: su un side-car! **Captive** (foto piccola) si ispira invece allo stile Dungeon Master, ma vi porta in un mondo futuro e sinistro in cui sono previsti un'infinità di livelli e molte emozioni. Imminenti su Amiga, ST e PC.

IBM/PS1: Big Blue all'attacco del mercato ST/Amiga!

IBM dissoterra l'ascia di guerra e sei anni dopo l'uscita del suo PC Junior, **PS1** si propone sul mercato home. Il gigante arriva questa volta con una macchina tecnicamente competitiva: un micro strutturato su di un processore 80286 con clock di 10 MHz proposto in diverse configurazioni. La meno potente dispone di 512 Kb di RAM e di un drive da 3"1/2 mentre l'altra vanta 1 Mb di RAM accompagnata da un hard disc da 30 Mb. Si può scegliere tra un monitor a colori o monocromatico VGA (640x480) in 16 toni di grigio. Contrariamente alla classicità dell'anziana gamma di prodotti IBM, il PS1 tiene conto anche del lato estetico e si presenta con una forma futuristica del monitor e la compatezza dell'unità centrale che misura 34 cm di larghezza, 42 di profondità e 13 di spessore. La tastiera, munita di 102 tasti, riprende fedelmente la disposizione AT. Da rilevare la presenza di una porta seriale RS 232 e di una porta parallela. Per inspiegabili ragioni, il PS/1 non dispone di un connettore per l'espansione di memoria interna. Resta ora da vedere a chi sarà indirizzata esattamente questa macchina. Negli Stati Uniti il mercato home è decisamente orientato verso il PC e quindi il PS/1 dispone di un potenziale di vendite non irrilevante, tanto più che la reputazione dell'IBM gli consente di godere del più potente mezzo di distribuzione. Si è fatto di tutto (concorrenza oblige...) perché il consumatore vi trovi quello che può essergli utile.

SUPER THREE-WAY

Dalla Suncom Technologies di Niles in Illinois, giungono numerosi accessori per computer, molti dei quali sono originali joystick destinati ai videoplayer più esigenti. Il **Super Three-Way** qui presentato, è un joystick personalizzabile per qualsiasi tipo di game. Basato su microswitch e dotato di due pulsanti di fire, questo joystick permette di scegliere tra tre impugnature montabili semplicemente a scatto sulla cloche metallica che serve da supporto. Potrete così passare dall'impugnatura sferica come quella dei coin-op da bar alla leva tradizionale o a quella sagomata per le dita, più adatta agli shoot'em-up veloci: non che l'imbarazzo della scelta!

DICIOTTO NOVITA' PER IL GAME BOY

Dopo l'affermazione dello strepitoso Tetris, sette nuovi titoli per questa console portatile. Tra questi, **Solar Striker**, un rapido shoot'em-up a scrolling verticale con armi supplementari e mostri di fine livello. Un programma tanto classico quanto efficace... **Alleyway**, un rompimattoni divertente e vario sul tipo di Arkanoid. **Qix** mette alla prova la vostra abilità e il vostro senso di strategia. L'ultimo programma è una simulazione di golf. Altri sei titoli in arrivo per la fine dell'anno: **Baloon Kid**, **Revenge of the Gator**, **Penguin Bowl**, **Wizards n'Warriors**, **Burai Fighter Deluxe** e **Kwirk**. E non finisce qui: ve ne sono altri ancora, state a sentire che titoli! **Nemesis**, fedelissimo al programma originale; **Hyper Lode Runner**, un programma appassionante ma dal livello di difficoltà molto elevato; **Castlevania**, notissimo, non richiede alcun commento; **Motocross Maniacs**, il cui titolo non tradisce certo il genere e **Batman**, già lanciato con grande successo su numerosissime macchine da gioco.

TOP TEN DI COMMODORE 64
1. GHOULS'N' GHOSTS - US GOLD
2. TURBO OUT RUN - US GOLD
3. WORD CUP 90 - GENIAS
4. RAINBOW ISLANDI - OCEAN
5 BATMAN THE MOVIE - OCEAN
6. INTERNATIONAL 3D TENNIS - PALACE
7. GAZZA'S SUPER SOCCER - EMPIRE
8. SHINOBI - VIRGIN GAMES
9. TURRICAN - RAINBOW ARTS
10. ZACK MC KRACKEN - LUCASFILM

Spack: demo maker!

*Il programma **Spack** è finalmente disponibile per Amiga. Permette di riutilizzare gli sprites e i diversi disegni consentendo, in tal modo, di realizzare demo degni dei più grandi games. Facile da usare non richiede alcuna specifica preparazione informatica. Spack svolge il suo lavoro in diverse tappe, dettagliatamente spiegate nel manuale fornito con il soft. Un'utility accessibile e completa per gli appassionati di animazione e di effetti speciali.*

TOP TEN DI AMIGA
1. FUTURE WARS: TIME T. - DELPHINE
2. WORLD CUP 90 - GENIAS
3. SPACE ACE - READY SOFTWARE
4. PLAYER MANAGER - ANCO
5. KICK OFF II - ANCO
6. VIRUS KILLER 2.1 - LAGO
7. DRAGONS BREATH - PALACE
8. LANCASTER - C.R.L.
9. F29 RETALIATOR - OCEAN
10. INTERNATIONAL 3D TENNIS - PALACE

TOP TEN DI ATARI
1. FUTURE WARS: TIME T. - DELPHINE
2. GHOULS'N' GHOSTS - US GOLD
3. PLAYER MANAGER - ANCO
4. KICK OFF II - ANCO
5. F29 RETALIATOR - OCEAN
6. S.E.U.C.K. - OUTLAW
7. RAINBOW ISLAND - OCEAN
8. KICK OFF: EXTRA TIME - ANCO
9. DRAGONS BREATH - PALACE
10. DOUBLE DRAGON II - MASTERTRONIC

F
A
X

ATARI: una nuova arma!

Atari mette a disposizione dei programmatori un certo numero di TT in versione americana. Ricordiamo che questa macchina dispone di un processore 68030 e sarà presentata in due versioni. La prima godrà del sistema UNIX, la seconda del classico TOS sviluppato per ST. Il TT sarà molto costoso, circa L. 4.400.000 pur avendo, fondamentalmente, gli stessi difetti e le stesse qualità dell'ST. Il primo problema è la tastiera: indegna di una macchina con un tale costo, non parliamo poi della qualità del materiale in plastica che è un po' troppo scarso. La messa in opera del sistema si effettua semplicemente e la manipolazione dell'insieme non pone problemi poiché l'interfaccia usata è simile a quella di STE. Tutto ciò lascia presagire una corretta compatibilità che sembra del resto esser confermata dai primi test effettuati. TT dispone di prestazioni eccezionali tanto dal punto di vista grafico quanto da quello relativo alsuono. Non avendo comunque avuto la possibilità di provarla (l'abbiamo solo vista) non possiamo dirvi di più. Aspettiamo che venga commercializzata per dare un giudizio reale!

E PER FINIRE...

Software Toolworks: dopo l'eccellente simulazione d'intervento chirurgico *Life & Death* (su PC) ecco *Life & Death II*! Questa volta si tratta di interventi di neuro chirurgia. Uscita prevista a giorni. *5 in One!* è il titolo del primo CD Rom di questa compagnia. Si tratta di una compilation di giochi comprendente *Chess-master 2000, Life & Death* e *Bruce Lee Lives*.

Micropose: *UMS II* è una versione ancora più completa di UMS, l'eccellente wargame che gli amanti del genere ricordano molto bene. *Keys to Maragom* è un gioco di ruolo/azione sviluppato dagli stessi autori di Magic Candle. Uscita prevista su PC, C64, Amiga e Apple II. *Megatraveller I: The Zhodani Conspiracy* è il primo di una lunga serie di soft basati sul gioco di ruolo Megatraveller. Uscita prevista all'inizio dell'anno nuovo. *Space 1989*, ispirato a Megatraveller, prevede 200 ore di gioco: non ce ne vogliono meno per venire a capo di questo soft per PC in cui fantascienza e storia si miscelano.

Broderbund: presenta la versione deluxe di *Where in the World is Carmen San Diego* in cui non cambia niente a parte alcune opzioni in più e una realizzazione ottima su PC in configurazione VGA con scheda sonora. Uscita prevista per l'inizio dell'anno nuovo. *Gaellons of Glory* è una originale simulazione di navigazione in cui il giocatore riveste il ruolo di Magellano (!), il primo uomo che sia riuscito a fare il giro del mondo. Uscita prevista all'inizio dell'anno nuovo su PC e compatibili (con qualsiasi scheda grafica), Apple II e Apple II GS.

Maxis: alcuni data disk di *Sim City* rilanceranno presto l'interesse di questa superba simulazione. Il principio di gioco resta lo stesso solo il paesaggio cambia. Uscita prevista per la prossima estate su ST, Amiga e PC. E dopo Sim City, arriva *Sim Earth*. Si tratta in questo soft di gestire l'evoluzione del pianeta (la vita, il clima, ecc.). Uscita prevista su ST, Amiga e PC in data ancora sconosciuta. *Robosport* è un curioso gioco di strategia in cui quattro giocatori creano e programmano dei robot che costituiranno in seguito una squadra; ciascun giocatore dovrà, in seguito, difendere il proprio territorio. Data d'uscita sconosciuta nelle versioni PC, ST e Amiga.

Sierra: offre il catalogo più seducente per il Natale 90! Conoscete già i titoli, *Heart of China* , *Rise of the Dragon* e *Mother Goose* che usciranno in versione floppy e CD Rom. Per Natale '90 è prevista anche l'uscita di *King Quest V* su CD-ROM.

Accolade: *Altered Destiny*, uno dei primi giochi adventure di questa compagnia. Uscita imminente su PC. *Star Control* è un gioco azione/strategia non molto convincente (detto a priori). Uscita prevista per PC e compatibili.

Interplay: *Lord of the Rings*, gioco di ruolo con grafica animata che uscirà su PC e Amiga. *Battle Chess II*, superbi scacchi già disponibili per PC e Amiga.

Lucasfilm: *Secret of the Monkey Island* è il prossimo gioco adventure proposto assieme alla simulazione di volo *Secret Weapons of the Luftwafe*.

Virgin Mastertronics: *Spirit of Excalibur*, gioco adventure che ci riporta, ancora una volta, alla leggenda: uscirà su PC, ST e Amiga in data ancora sconosciuta. *Quasar* è una specie di wargame spaziale in cui comandate alcune truppe alla conquista della galassia. Anche qui, uscita sconosciuta.

Electronic Arts: *Warmonger* che si chiama adesso *Powermonger*. Uscito su ST e Amiga. *Immortal* è un titolo da ricordare poiché questo gioco azione/adventure promette bene. Attualmente in sviluppo per Amiga, dovremo ancora attendere un po' di tempo per ritrovarlo in commercio in Italia.

SEGA

MEGA DRIVE

SFIDA AL FUTURO

Solo SEGA, il leader dei Videogiochi Arcade, poteva creare un nuovo sistema che rappresentasse davvero la generazione degli anni '90. Con una grafica brillante, effetti sonori sorprendenti e giochi sempre più nuovi ed avvincenti, MEGA DRIVE 16 bit è l'unico videogioco con 16 bit di tecnologia che porta l'esperienza dei Video Arcade a casa tua.

MK 1013 MOONWALKER

MK 1112 STRIDER

MK 1203 ARNOLD PALMER GOLF

16-BIT

CONVERTOR POWER BASE

Aggiungendo al tuo sistema SEGA 16 bit il CONVERTOR POWER BASE avrai la possibilità di utilizzare più di 80 cartucce del sistema SEGA 8 bit.

16-BIT

IN ANTEPRIMA
SOLO NEI NEGOZI GIOCHERIA

Il sistema SEGA MEGA DRIVE 16 bit include nella confezione, il control pad e la cassetta Arcade - ALTERED BEAST. Per aggiungere più emozioni al tuo sistema MEGA DRIVE puoi inserire le cuffie stereo e puoi trovare separatamente alcuni accessori che ti permettono di aumentare l'abilità nei videogiochi.

SEGA®

l'AGENZIA

mail box

Le lettere che giungono in redazione si fanno sempre più numerose; come al solito, dobbiamo scusarci per l'impossibilità di rispondere a tutti quanti!

LARGO A... MAD FOX

Spett. redazione di GV, prima di tutto mi complimento con voi per la azzeccata rivista che avete creato e penso che l'idea di inserire un angolo per le console sia geniale, anche perché a me, è molto utile, infatti sono un possessore della console Sega Master System. Vorrei chiedervi cosa ne pensate del mio disegno. Vi piace? Spero che pubblicherete la mia lettera. Luca Galetto Gattinara (VC).

Molto affollata la busta di Luca che proponiamo in questa stessa pagina.

METAL GEAR HELP!

Mi chiamo Luca, posseggo da alcuni anni il fantastico Nintendo, da poco equipaggiato di un potentissimo Nes Advantage, veramente ottimo. Seguo la vostra rivista dal fatidico numero "1" ed è diventata sempre più bella e interessante. Chiedo aiuto o codici per i seguenti giochi. In Metal Gear come si può fare per arrivare ad avere la carta tre? E in Simon's Quest, come si fa ad arrivare alla seconda casa ed alle altre? Dove si trova la chiave magica in Zelda II? Spero che pubblicherete la mia lettera perché ho proprio bisogno di... AIUTO!!! Luca Melotti Viale Rimembranza, 145 - 13100 Vercelli. Tel. 0161/5453.

Diamo in pasto la tua richiesta ai nostri lettori più scatenati: attendi fiducioso e continua a seguirci!

UN AMIGA CLUB LIGURE

Stupenda GV, sono un patito della vostra rivista che è veramente ottima. Vi scrivo per rendere pubblica la nascita di un nuovo "Amiga Club". Attualmente non ci sono moltissimi soci ma siamo in continua espansione e se qualche lettore dovesse essere interessato telefoni o scriva al seguente indirizzo: Andrea Seveso Viale Silvio Amico, 18 - Loano (SV). Tel. 019/668446. L'annuncio è valido solo per la Liguria e si richiede massima serietà. Cordiali saluti e complimenti per la rivista.

Non possiamo fare altro che augurare ad Andrea un pronto successo per il suo club.

CERCO NUOVI ADEPTI!

Chi vi scrive è il vostro fedelissimo "nintendomaniaco" Diego (vi ricordate di me e del club?)! Bene, ho ricevuto parecchie adesioni al neo club e sarei contento di riceverne di nuo-

ve (sono un tipo lungimirante!). Purtroppo Massimo Rinaldi non mi ha ancora scritto (spero che sia solo colpa delle poste!), comunque aspetto sempre un suo SI. Vorrei infine spendere due, dico due parole su Super Mario Bros 2: è incantevole!! Speriamo però che la nostra console si batta ancora una volta in prestazioni... P.S. Sono scarso, lo so, ma come si fa a raggiungere le "Montagne della Morte" in Zelda 2 senza la zattera e il martello? A presto... Ruto Diego via Graglia, 18 - 10136 Torino.

Siamo orgogliosi di aver contribuito alla creazione del tuo club che, sicuramente, si affollerà sempre di più...

AIUTIAMO MARIANA!

Cara redazione di GV, mi chiamo Piero, ho 17 anni e possiedo un C64 e tantissimi giochi originali, veramente appassionanti. Vi scrivo (con la speranza che la mia lettera venga pubblicata) per farvi sapere che (nonostante io abbia solo da pochi mesi il "64") fra le tante riviste che descrivono il software, la vostra è la più "tosta" e aspetto ogni mese che esca in edicola, così, grazie a voi della redazione, posso orientarmi per acquistare i migliori programmi. Ora però, se fosse possibile, vorrei delle indicazioni riguardo a Barbarian 2 e precisamente al 4° livello: giunti all'idolo vivente (il demone) come si deve fare per ucciderlo e quindi affrontare DRAX? E ancora, in Super Wonder Boy in Monsterland al 18° quadro dove Wonder Boy si ritrova ad affrontare il 1° mostro (la morte) più volte, non riesco a saltare, arrivato ad un certo punto, sulle piattaforme sospese in aria: non ci arriva Wonder Boy? Vi chiedo aiuto! Ho troppi giochi che non riesco a finire, anche se arrivo all'ultimo livello! Soccorretemi almeno per questi due soft. Spero che i disegni vi piacciano (specie Mariana)! Scurti Piero via Madonna Misericordia, 25 - 66100 Chieti.

In effetti, la superba Mariana offre un "bel" colpo d'occhio!

SEGA... ALLA RISCOSSA

Immensa redazione di GV, il mio nome è Andrea e sono un vostro smanettato ammiratore accanito (non si nota vero?). Ho letto le richieste dei Nintendomaniaci, chiedono un loro club in Italia. Francamente non so se esistono da noi club della Sega, ma lancio comunque un appello a tutti i "Segafanatici": "Diamoci da fare e formiamo anche noi un nostro club". Spero che vi prestiate a fare da intermediari, contribuendo a far nascere un nuovo club. Andrea Patti via Comasina, 83 - 20161 Milano.

Nel segno dell'imparzialità, pubblichiamo anche la tua richiesta col disegno!

Trucchi e Segreti

Goonies 2
(Console Nintendo)

Per la scala andare nelle caverne verdi con occhiali, martello e chiavi. In una porta (la prima scesa la liana) trovare il "coso da sub"; andare poi nella porta delle nevi e usarlo dove c'è il buco. Poi, nella prima porta del mare, appena entrati dare un pugno sul muro. Ecco la scala.
Parole d'ordine per avere tutti gli oggetti (tranne il ricevitore):
-'ÌJ250 '3Q MÌK freccia a sinistra

Cerini Pablo - Lonate P. (VA)

T & S

Ninja Spirit
(Amstrad CPC)

Alla fine del quarto livello, dopo aver superato il soffitto che cala verso il basso, vi troverete in una stanza dove incontrerete due quadrati che scendono dall'alto (segnano la fine del quarto livello) e che in seguito cercheranno di schiacciarvi, dovrete tentare di stare il più lontano possibile da loro cercando anche di non farvi incastrare e sparando a più non posso, quando potete, i chiodi e vedrete che prima o poi scoppieranno.

Piergiorgio - Montagnana di Modena

T & S

The Living Daylights
(C64)

POKE 4390,238:SYS 4352
Per attivare i trucchi bisogna disporre del tasto RESET (altrimenti compratelo) poi digitate le POKE e le SYS poi date il RUN e buone vite infinite a tutti.

Grazie a Marco Lombardo - Teramo

T & S

Batman
(Amiga)

Nello schermo di presentazione che precede il gioco, digitate (con la tastiera) JAMMMMM; lo schermo si capovolgerà e avrete vite infinite.

Rusconi Gabriele - Valmadrera (CO)

T & S

Kid Icarus
(Nintendo)

Per uccidere Medusa mettetevi in alto (ma in un posto dove il serpente non vi possa toccare) e poi scendete. Quando sarete in parallelo con l'occhio i fulmini non vi raggiungeranno. Tirate una freccia e risalite; poi continuate così.
Section 2: per uccidere il mostro della sezione 16 usate lo scudo, posizionatevi davanti al centro e, con lo sparo M, colpitelo.
Parole d'ordine per cominciare dalla prima fortezza:
[0G0mu 80 a 400
mE005 100039

Cerini Pablo - Lonate P. (VA)

T & S

Kenshiro
(Sega Mega Drive)

In questo gioco particolarmente difficile, esiste un modo per riprendere il gioco una volta morti. Facendo ciò che segue potrete riprendere la partita dallo STAGE (ma non round) in cui siete giunti. Dopo il GAME OVER, quando riappaiono le varie presentazioni premete contemporaneamente i tasti A+B+C e lo START.

Cabal
(C64)

Un semplice trucco per la versione su nastro: quando perderete al secondo caricamento, ossia ai liveli 2-1, 2-2, 2-3, 2-4, vi sarà chiesto di riavvolgere il lato B fino all'inizio. Voi invece riavvolgetelo di circa dieci scatti e premete PLAY: si caricherà così il livello 2-1 con tutti i livelli.

Alessandro Mazzanti - Bologna

Xenon
(Atari ST)

Suicidandovi dopo avere superato la prima sentinella del secondo livello potrete passare indisturbati fino all'ultima sentinella.

Paolo Canuto - Mestre (VE)

Kult
(PC 1)

Quando nella stanza dove ci sono le mani dovete scegliere quale alzare, dovete prendere la seconda dal basso sulla destra. Così andando nella sala della fontana dovete sollevare il secondo cubo. Quasi sempre funziona. Ho scoperto che mettendo l'uovo nella bocca del Sagrato, si aprono le sbarre e si accede alla stanza del leggìo dove è conservato il libro sacro e la statuetta della dea, che se messa insieme a quella della nicchia della sala di Saura, fa aprire un trabocchetto.
Ora chiedo aiuto per finire Kult. E' impossibile non uccidere Sai Fai, chiunque sappia come fare, telefoni allo 06/9256426.

Daniele Tontini - Aprilia (LT)

Shinobi
(Sega)

Nella prima fase della terza missione abbassatevi e camminate addosso agli uomini col cannone, scontratevi continuamente una decina di volte e per tutta la fase non spareranno più.

Stefano Russo - Taranto

Gostbusters II
(C64)

Nelle fognature usate le bombe e le barriere, cercando di non sprecare il laser perché vi potrà servire nei quadri successivi.

Chiappini Francesco - Frosinone

Space Ace
(Amiga)

Scena	Movimenti
Disco 1	
1°	Destra, sinistra, basso
2°	Destra, sinistra, sinistra, sinistra
3°	Basso, alto
4°	Alto
5°	Fuoco
6°	Destra, alto
Disco 2	
7°	Destra, destra

8° Basso, destra
9° Basso, sinistra
10° Fuoco
11° Alto
12° Alto
13° Destra
14° Alto
15° Destra
16° Sinistra
17° Sinistra

Disco 3
18° Destra
19° Alto
20° Fuoco
21° Fuoco
22° Fuoco, destra
23° Fuoco, basso
24° Fuoco
25 Alto, basso
26° Destra, basso
27° Sinistra

Disco 4
28° Destra
29° Destra
30° Sinistra
31° Destra
32° Sinistra, destra

Andrea Maducci - S. Giovanni V.no (AR)

T & S

Toky (Taito)
(Coin-op)

Appena entrati nella caverna del primo livello , un mostro comparirà dal sottoterra. Molti fanno l'errore di andare ad attaccarlo ma vengono uccisi dal pesce. Un buon sistema è quello di aspettarlo fino a che non arriva sotto la roccia e poi cadergli sopra (ricordatevi di allontanarvi subito e di girarvi per uccidere il pesce). Subito dopo dovrete usare la catapulta per salire e capirete dove si trova un drago: l'unico sistema che c'è per abbatterlo è quello si saltare sul suo uovo rotto e poi sopra di lui finché non muore. Il mostro è semplice (basta colpire prima i pugni dal punto deve c'era il drago e poi le teste a destra), dopo di lui, vicino al ragno, c'è il trisparo. Ucciso il diavolo, poi il ragno, procedete dritti, comparirà un mostro e quando sarà sotto il trisparo saltategli sopra. Per il mostro di fine livello ci sono poche possibilità di ucciderlo a meno che non si faccia così: finché salta verso di voi dovete spararqli, poi passategli sotto ed infine, quando chiama le scimmie, dovete stargli vicino così da evitare la prima ondata; finita questa ne arriverà una seconda dal basso, così dovrete stare attenti a saltare subito dopo la prima ondata. Facendo così tre o quattro volte il mostro dòvrebbe morire.

Daniele Tontini - Aprilia (LT)

T & S

Super Wonderboy
(CPC 464)

1) Appena inizia il gioco andate a sinistra sotto l'albero e saltate.
2) Quando arrivate davanti alla porta del mostro del terzo quadro, andate a destra in fondo alla stanza e saltate in diagonale verso sinistra: sorpresa!
3) Quando arrivate al drago (sempre se ci arrivate!) andate subito a destra fino all'ultima mattonella intera e giratevi a sinistra. A questo punto saltate e sparate: il drago non può farvi più niente!
4) Nel secondo quadro quando arrivate al mostro-fungo, prima di entrare ignorate la porta e andate sempre a destra fino a quando non superate la grata.
5) Si può vincere un... (sorpresa!) nel primo quadro, basta che andate dal rivenditore di bibite e comprate due bibite: vi dirà lui cosa fare.
6) Quando arrivate al nono quadro, prima di entrare nella porta del mostro, entrate nel vano che si trova nel muro di sinistra, arrivate fino all'orlo e saltate.
7) Nel terzo quadro, dopo aver ucciso i fantasmi bisogna saltare per andare

dal mostro. Ecco un modo originale per farlo: prendete la rincorsa e saltate in diagonale a destra quando avete raggiunto il bordo. Mantenete il joystick in questa posizione fino a quando non sentite TIN!
Per mattonella intera intendo una mattonella disegnata interamente e del primo strato.

Gianluca

T & S

Satan
(C64)

1) Non riuscite a passare il primo livello? Fa niente! Caricate la seconda missione e quando vi sarà chiesto il codice battete i tasti 0102 (zero non "O").
2) Vi è difficile abbattere Satana e i Chypters? Fateli avvicinare, tanto non vi spareranno, poi metteteli contro un muro (ad esempio quello dove comprate le armi e lo SPELL del Mago Brownie), andate avanti fino alla fine di quel livello: lui non vi sparerà e voi potrete colpirlo fino a che non lo avrete abbattuto.

Alessandro Paccagnella - Pietra Ligure (SV)

T & S

Ghost'n Goblins
(Nintendo)

Livello 1: restare nel cimitero finché non ci si procura la spada (è l'arma migliore), quindi proseguite velocemente. Arrivati al guardiano, l'unicorno, tenetelo a distanza e sparate in continuazione stando abbassati.
Livello 2: nella città dei piccoli diavoli non prendete lo Joschichi perché vi diminuirà il tempo a disposizione; tenete la spada. Nella Casa dei Giganti fate attenzione al corvo che si materializza quando meno lo si aspetta. Nella città fantasma saltate dalle piattaforme quando sono in alto, sparate quasi in continuazione nei salti perché è facile che appaiano dalle finestre corvi e diavoletti blu. A fine livello ci sono due unicorni, bisogna affrontarli uno alla volta. **Livello 3**: all'inizio del passaggio sotterraneo portarsi all'estrema sinistra dello schermo, abbassarsi per evitare i pipistrelli e sparare continuamente. Non cambiate la spada. Nella seconda parte del passaggio procedere per la strada bassa, cioè non salite le scale. Affronterete poi nel cammino cinque diavoli rossi e con loro torna utilissima la rapidità della spada.
Prima del guardiano finale apparirà una torcia; lasciatela perdere, arrivate al Dragone e muovetevi per evitare la sua coda e sparategli in testa. **Livello 4**: la prima parte è facile, basta capire il movimento delle piattaforme. Sul ponte non prendete la statua del re (vi trasformerebbe in una rana), tenete la spada e affrontate ancora il dragone.

Nintendo dipendente

T & S

Double Dragon II
(C64)

1) Arrivati alla fine del quinto schema vi attenderà il gigante con la mitragliatrice, evitate i suoi colpi e avvicinatevi il più possibile a lui, poi inserendo l'autofire, con una serie di calci volanti, lo ucciderete facilmente.
2) Dopo averlo ucciso dovete combattere con le anime di Billy e di Jimmy; quando esse scompaiono saltate sempre, altrimenti alla loro ricomparsa vi toglieranno una parte di energia!

Luca Mazzotti - Imola (BO)

T & S

Bombjack 2
(C64)

POKE 7053,200:SYS 39712

Marco Lombardo - Teramo

T & S

GOOOAAAL...

A Mondiali di Calcio già conclusi tutti coloro che si sentono lo spirito accanito del tifoso sognano di rigiocare l'incontro favorito sul loro micro (e magari cambiarne il risultato!..). Ma, fra Italia 1990, World Cup Soccer, Italy 90, Manchester United, Player Manager e l'irraggiungibile Kick Off quale simulazione scegliere? E' preferibile un gioco rapido, stile arcade, un gioco più sottile, che faccia appello alla strategia, o bisogna attendere l'uscita della mezza dozzina di programmi previsti per la fine dell'anno? Mad Max con la sua incommensurabile sagacia vi darà una mano!

I numerosi appassionati di calcio non sanno più dove guardare, tanto più che numerosi programmi usciranno anche nei prossimi mesi. Ecco le novità: che hanno per nome *Italy 1990*, *Italia 1990*, *Manchester United*, *Player Manager* e *World Cup Soccer*. *Manchester United* e *Player Manager* sono programmi di strategia e propongono di dirigere una squadra. E' comunque possibile metterli in competizione con gli altri software di questo confronto, nella misura in cui anch'essi conportano dei veri match giocati in modo tradizionale. A fianco di tutte queste novità abbiamo scelto di presentare un programma più vecchio. Si tratta di *Kick Off Extra Time*, il data disk di Kick Off, che è un classico irraggiungibile. Gli autori dei differenti titoli testati pretendono di uguagliare e superare la famosa giocabilità che ha dato la gloria a Kick Off.

La rappresentazione degli incontri

Tradizionalmente, le partite di calcio su micro o su console erano rappresentate lateralmente, in veduta spiovente. Ma, dopo il successo di *Kick Off*, un nuovo standard si è imposto e, ad eccezione di *Manchester United*, tutti i programmi di questo confronto l'hanno adottato: campo visto da sopra e disposto verticalmente (non più orizzontalmente). La seconda grande innovazione di Kick Off è lo scanner che

permette di conoscere precisamente la posizione di tutti i giocatori in campo: una trovata fondamentale che consente di costruire meglio il gioco effettuando lunghi passaggi calcolati. Per colmo di raffinatezza, è possibile aumentare o diminuire la grandezza di questo scanner sullo schermo. Invece, i giocatori sono rappresentati con sprite di piccola taglia, ciò non è proprio il massimo, ma si è talmente presi dall'azione che non ci si fa nemmeno più caso. In più, presenta il vantaggio di offrire un buon equilibrio fra le dimensioni dei giocatori e quelle del campo, non sempre rispettato nelle altre simulazioni di calcio. *Kick Off* rischia sugli effetti spettacolari, a profitto della giocabilità, ma nessuno se ne dispiacerà. *Italia 1990* s'ispira alla simulazione-referenza a livello di rappresentazione del campo, ma purtroppo il risultato è lontano dall'essere riuscito. Dei giocatori, visibilmente impediti, saltellano maldestramente dietro la palla. E' un quadro patetico e basta vedere questo disastro qualche istante per perdere ogni voglia di giocare. Questo soft non propone alcuna messa in scena particolare durante l'incontro e non c'è dubbio che i programmatori della Codemasters non si sono scervellati troppo. *World Cup Soccer* utilizza lo standard Kick Off, ma i giocatori sono più grandi. Ciò sarebbe piacevole se il campo non fosse per contro tanto minuscolo: si ha l'impressione di attraversarlo con qualche passo. Dispiacerà ugualmente l'assenza di scanner, cosa che nuoce all'interesse del gioco. Il programma presenta invece un'innovazione interessante a livello di presentazione: quando un giocatore si avvicina alla rete dell'avversario si passa ad una scena 3D molto riuscita. Questa scena è piuttosto ben resa, sia che dirigiate il tiro di un attaccante o che controlliate il portiere. A parte ciò, il solo effetto speciale consiste nella presenza di una finestra nella quale appare il viso dell'arbitro, ma ciò sa di gadget e non apporta niente all'incontro.
Italy 1990 conserva lo standard Kick Off per la rappresentazione. Anche qui gli sprite sono più grandi, ma questa volta la proporzione fra la taglia dei giocatori e le dimensioni del campo è decisamente meglio rispettata. Purtroppo, come in quest'ultimo, lo scanner è assente e ciò non vi aiuta a costruire il gioco. Invece i corner e le uscite del portiere sono rappresentati in modo molto gradevole e le scene di punizioni in 3D sono ben riuscite.
Manchester United è il solo programma di questo confronto che non s'ispira alla presentazione di *Kick Off*. E' un calcio "all'antica": campo orizzontale ed azione vista di lato. Ma, questa volta, si dispone di uno scanner indicante la posizione dei giocatori sul campo. A parte ciò, *Manchester United* non presenta né effetti speciali né inquadrature differenti. C'è un replay al ralenty dopo ogni goal, ma questo non è che una trovata costituita da immagini digitalizzate (di mediocre qualità) e non azione reale.
Player Manager riprende esattamente la presentazione di *Kick Off* o, più precisamente, è *Kick Off* integrato in una simulazione di gestione di squadra.

Rigori in 3D per Italy 90

Manchester United: un po' antico

Lo standard Kick Off

Il realismo degli incontri

Kick Off è una simulazione molto completa: falli, penalità, cartellino giallo, bloccaggio della palla, placcaggi, effetti speciali, differenti tiri di corner, ecc. Ad eccezione del fuorigioco tutte le regole del calcio sono rispettate. Potete scegliere la formazione ed anche adottare differenti tattiche. E poi, contrariamente a quanto avviene generalmente, la palla non vi segue sistematicamente, come se fosse incollata al vostro piede, ma dribbla in maniera fedele: *Kick Off* offriva già un realismo ineguagliato in una simulazione di calcio, ma, con Extra Time, intervengono ancora nuovi fattori. Intanto, le partite si svolgono su cinque tipi di campo differenti (terreno inzuppato, in erba artificiale, ecc.) e ciò influisce sensibilmente sul comportamento della palla e dei giocatori. D'altra parte, ci può essere del vento durante una partita e bisogna tenerne conto, principalmente quando si fa un tiro alto. Per quanto concerne la gestione dei giocatori, il principio generale resta lo stesso, ma è stato ancora affinato. E' davvero difficile andare oltre nel realismo conservando un'agevole gestione. In questo il soft è davvero notevole. Naturalmente, si dovranno giocare numerose partite prima di gestire perfettamente tutte le possibilità, ma questa facilità verrà acquisita progressivamente.

Italia 1990 non si preoccupa del realismo: niente placcaggi, né falli, né rigori, nessuna caduta... Per fortuna ci sono dei tiri a rete, altrimenti non ci si accorgerebbe di giocare a football: si preme un tasto ed è tutto. *Italia 1990* è un programma di calcio dei più limitati; non avete nemmeno la scelta fra diverse formazioni.

World Cup Soccer non è una simulazione particolarmente realistica. Il campo è troppo piccolo e, soprattutto, i tiri disponibili non sono numerosi. Contrariamente alle altre simulazioni di calcio, non controllate sistematicamente il giocatore che si trova più vicino al pallone. Il cambio di giocatori non avviene automaticamente, dovete premere un tasto per prendere il controllo del giocatore più vicino al pallone, e ciò è abbastanza sconcertante durante le prime partite. Per contro non potete scegliere una formazione o una tattica, ed è un peccato. Il principio di passare ad una veduta di reti in 3D durante gli attacchi è abbastanza discutibile a livello di realismo.

Player Manager: il match

L'arbitro di World Cup Soccer

Poco brillante Italia 90

Tuttavia questa formula è interessante quando controllate il portiere, poiché all'arrivo dell'attaccante se avete buoni riflessi riuscirete ad intercettare la palla ed in questo è il procedimento più realistico per una simulazione. Ma al contrario, per quanto riguarda l'attacco, non funziona. In effetti, non è assolutamente possibile segnare una rete da lontano, poiché ci si deve avvicinare sufficientemente al portiere per passare in 3D e tentare un tiro, fatto particolarmente singolare, per il fatto che vi partecipano solo il portiere e l'attaccante. Questo significa che una volta che un attaccante si avvicina alla rete, nessun altro difensore può intervenire e ciò si rivela pazzesco e frustrante, tanto più che il campo è così piccolo che basta fare qualche passo partendo dal centro per essere in porta, prima che i difensori abbiano avuto la possibilità di tentare un'azione qualsiasi. *World Cup Soccer* è più un arcade che una simulazione ed il realismo non è davvero il punto forte del programma.

Nel caso di *Manchester United* è indiscutibile che il realismo stà soprattutto nella gestione dell'equipe. Tuttavia, lo svolgimento delle partite è soddisfacente benché non apporti alcuna innovazione. I tiri sono più o meno lunghi a seconda della durata della pressione sul tasto. Ci sono anche dei falli e delle penalità, così come dei corner che potete lanciare nella direzione da voi scelta. Prima di cominciare una partita potete scegliere, fra le numerose formazioni, quella che desiderate. In ogni squadra, la vostra e quella che affrontate, i giocatori non si comportano tutti allo stesso modo: sono più o meno rapidi in funzione della classifica, forma fisica, ecc; cosa che si avverte sensibilmente durante lo svolgimento della gara e di cui conviene tener conto. Tutto ciò offre un livello di realismo più che soddisfacente, soprattutto considerando che non si tratta di una simulazione.

Anche *Player Manager* presenta un buon realismo, tanto per ciò che concerne gli incontri, che per la direzione della squadra. Le partite riprendono assolutamente tutte le caratteristiche di *Kick Off* originale (salvo le migliorie di Extra Time), con qualche piccola innovazione, specialmente per ciò che riguarda fuori gioco e rinvii. Ma ciò che è veramente nuovo, è l'opzione che permette di ingaggiare una partita in modo tradizionale (cioè passando da un giocatore all'altro), o meglio di controllare un solo giocatore per tutto il match. Questa novità molto interessante apporta realismo. Certo, come in *Kick Off*

avete la scelta fra parecchie formazioni e potete utilizzare una delle numerose tattiche disponibili. Non potete utilizzarne che quattro per ogni partita, ma avete a vostra disposizione la possibilità d'elaborare nuove tattiche e salvarle.

La gestione manageriale

Il management non è presente che in *Manchester United* e *Player Manager*. Gli altri giochi sono semplici simulazioni di calcio. Tuttavia, *Italy 1990* presenta alcuni tentativi in questa direzione. In effetti prima di ogni incontro della Coppa del mondo formate la squadra scegliendo fra i giocatori disponibili. Per effettuare la scelta avete a disposizione un certo numero d'informazioni su ogni giocatore. Ciò non modifica il fatto che *Italy 1990* non può pretendere di rivaleggiare con le simulazioni di management, ma è un fatto interessante. *Manchester United* è una simulazione di management completa, che tiene veramente conto di tutti gli elementi che influiscono sullo svolgimento di una stagione. Quando selezionate la squadra prima di ogni partita, disponete di un gran numero d'informazioni concernenti ogni giocatore, così come di una classifica sempre aggiornata. La classifica è stabilita in funzione delle caratteristiche del giocatore ed è modificata continuamente a seconda della forma fisica, degli eventuali infortuni e dell'allenamento effettuato. Capita frequentemente che alcuni giocatori siano indisponibili, cosa particolarmente grave alla vigilia di un incontro importante. Alcuni possono essere stati contusi durante un incontro e possono risultare indisponibili per un tempo abbastanza lungo. Altri giocatori possono essere stati sospesi e ciò non faciliterà il vostro compito. Non dimenticate soprattutto che durante la partita, ogni giocatore si comporta in funzione della sua forma. Dovete dunque adattare l'allenamento in funzione del ruolo che intendete assegnargli. Ma fate attenzione, poiché se un giocatore migliora ad ogni allenamento, rischia di esaurirsi o anche di infortunarsi se esagerate. Per quanto riguarda gli incontri, potete sia partecipare sia assistere alla partita, senza prendervi parte. Benintesо potete acquistare o vendere dei giocatori. Disponete di una lista di trasferimenti che comporta i nomi dei giocatori messi in circolazione dai loro club, e il prezzo richiesto. Potete fare una proposta leggermente inferiore ed è possibile che essa venga accettata, ma ricordate che i giocatori migliori costano cari! L'aspetto management di *Manchester United* è un successo totale e gli appassionati saranno sedotti dalla sua ricchezza ed il suo realismo.

Player Manager presenta una simulazione di gestione completa e realistica. Prima di ogni incontro, selezionate i membri della squadra con l'aiuto delle informazioni che vi sono fornite. Alcuni giocatori possono essere indisponibili, a seguito di un infortunio o di una sospensione. Per quanto concerne l'allenamento, la sua principale utilità consiste nell'elaborare nuove tattiche. Contrariamente a *Manchester United*, non potete scegliere che un tipo preciso di allenamento per ogni giocatore, i quali resteranno dunque

Management in Player Manager..

... e in Manchester United

Italy 90: selezionate la squadra

Italy 90 offre partite animate

World Cup Soccer: reti in 3D

sempre nella categoria di partenza. Avete la possibilità di imporre un allenamento supplementare all'insieme della squadra, ma non abusatene. Al contrario, potete offrire una pausa ai vostri giocatori, cosa conveniente per il morale. Se non desiderate partecipare al match, potete visionare l'incontro in tempo reale o accelerato, o anche accontentarvi di prendere conoscenza del risultato. Per effettuare i trasferimenti avete accesso a una lista di giocatori disponibili e potete far loro delle proposte, in base alle somme che la tesoreria vi mette a disposizione. Ma soprattutto, i vostri giocatori possono chiedere da sè i trasferimenti durante la stagione, o a fine contratto. In questo caso, dovrete fare delle proposte per cercare di trattenerli. Potete anche proporre una nuova valutazione di un giocatore, al rialzo o in diminuzione. Ciò può essere utile sia per mantenere un giocatore che abbia chiesto il trasferimento che per sbarazzarvi di quelli che non vi interessano più. Altro elemento molto utile: in qualunque momento potete sapere ciò che il club pensa di voi. Questo è importante, perché non dimenticate che, se i vostri risultati non sono convincenti, potete essere licenziati in qualsiasi momento.

Uno o due giocatori

Se giocate da soli, *Kick Off Extra Time* vi permette di partecipare al campionato, naturalmente con la possibilità di salvare la posizione e riprendere il gioco successivamente. Niente di nuovo in rapporto a Kick Off su questo piano, ma il campionato è appassionante. Se siete in due, potete giocare un semplice incontro, ma che incontro!
Se siete soli, *Italia 1990* vi offre due possibilità; la prima consiste nell'agitare follemente il joystick per vivere il penoso allenamento di un giocatore di calcio. Ciò non è molto eccitante e non ha alcuna influenza sul comportamento dei giocatori durante un incontro. La seconda possibilità è di partecipare ad una specie di Coppa del mondo senza neanche poter salvare la partita. La principale qualità di *Italia 1990* è la possibilità di giocare a due in società o uno contro l'altro! Meglio ancora, tre o quattro giocatori possono partecipare ad un match simultaneamente. E' un'eccellente idea perché è molto importante giocare a quattro. Tuttavia, resta ben difficile appassionarsi a questo programma deludente.
World Cup Soccer vi propone di partecipare a una Coppa del mondo semplificata. Non è affatto convincente e non è possibile salvare il gioco. E' meglio fare delle partite a due, benché la giocabilità discutibile di questo programma non offra i match più appassionanti.
Italy 1990 è nettamente più gradevole, sia che giochiate da soli o a due. Nel primo caso, potete partecipare a una Coppa del mondo molto credibile che oppone tutte le squadre selezionate. Tutto è concepito perché ci si creda: scelta dell'equipe, selezione dei giocatori prima di ogni incontro, sorteggio del campo, squadra più o meno forte, possibilità di salvare, ecc. A questo livello è il solo programma per il quale l'utilizzazione del titolo *Italy 1990* sia giustificato. La partecipazione ai Mondiali è senza dubbio il punto forte di questo software, che non manca d'interesse anche quando si disputa una semplice partita. La giocabilità è eccellente

Il recente Kick Off II

Il nuovo standard?

International Soccer Challenge

ed i match appassionanti dalla prima partita. Certo, la simulazione è molto meno ricca di quella di Kick Off, ma se amate il buon calcio arcade semplice ed avvincente, non ne sarete affatto delusi. E' evidente che *Manchester United* acquista tutta la sua dimensione quando giocate da soli. E' il tipo di game da giocare per settimane, prima di scoprirne tutta la ricchezza. Gli autori di questo programma hanno avuto l'eccellente idea di permettervi di giocare a due, unicamente in modo arcade, eccezionale in questo tipo di simulazione. Tuttavia il soft non può rivaleggiare su questo piano con programmi come *Kick Off e Italy 1990*. Il caso di *Player Manager* è ancora più semplice, poiché è solo possibile giocare da soli. Ma, come nel caso di *Manchester United*, il gioco è sufficientemente ricco per trattenervi a lungo davanti allo schermo.

La realizzazione

Benché gli sprite siano piuttosto piccoli, *Kick Off Extra Time* beneficia di una realizzazione di qualità. Il gioco è un capolavoro di precisione, una simile giocabilità non si incontra tutti i giorni. La realizzazione d'*Italia 1990* lascia a desiderare, si deplorerà la grafica mediocre, l'animazione grossolana, la lentezza del gioco, e non diciamo altro. E' il caso tipico del risultato mediocre per contenere i tempi di produzione. Questo sorprende da parte della Code Master, che ci aveva offerto l'eccellente *Advanced Rugby Simulator*. *World Cup Soccer* beneficia fortunatamente di una realizzazione più curata, con grafica ed animazione di buona fattura. Tuttavia sembra che anche gli autori di questo programma siano stati presi dal tempo ed è la giocabilità che ne ha fatto le spese. E' la Tiertex che ha realizzato *Italy 1990*. Il risultato non è affatto deludente, la grafica è molto curata e l'animazione eccellente, con uno scrolling multidirezionale tanto rapido quanto fluido. E' però evidente che al di là della qualità tecnica di questo programma la Tiertex si è molto preoccupata della giocabilità, prendendo esempio da *Kick Off*. I programmatori di *Manchester United* hanno puntato tutti i loro sforzi sulla qualità ed il realismo e questo va naturalmente a scapito della messa in scena delle partite. Bisogna tuttavia considerare che la realizzazione è eccellente, poiché numerose simulazioni manageriali non comportano che pagine e pagine di testo. *Player Manager* è ancora più curato a livello realizzazione, poiché beneficia di partite stile "*Kick Off*", quanto c'è di meglio! I quadri di gestione sono meno curati di quelli di *Manchester United*, pur essendo chiari e pratici, sono piuttosto austeri.

In conclusione

E' molto probabile che *Kick Off* conservi il suo titolo ancora a lungo... grazie all'arrivo di *Kick Off II*. Tuttavia *Italy 1990* è un programma riuscito che permette di partecipare ai Mondiali di calcio.
World Cup Soccer non è davvero molto convincente ed *Italia 1990* è un programma ridicolo che conviene ignorare. Se è il solo aspetto strategico che vi interessa, *Manchester United* presenta un leggero vantaggio sul suo concorrente. Se cercate invece un buon equilibrio fra la gestione ed i match, è indiscutibilmente *Player Manager* che fa per voi.

In preparazione...

International Soccer Challenge (Microprose) è la prima simulazione di calcio in 3D. La demo che abbiamo potuto vedere sembra molto riuscita a livello di realizzazione e dovrebbe essere già disponibile.
Kick Off II (Anco): nella nuova versione di questo grande classico, si ritrovano i migliori elementi di Kick Off e di Extra Time, più qualche novità. Questo programma molto allettante è stato recentemente posto sul mercato.
Emlyn Hughe's International Soccer (Audiogenic): si tratta di un calcio "all'antica" con un campo disposto orizzontalmente e giocatori visti lateralmente.
World Championship Soccer (Elite). Uscita prevista entro fine anno.
World Cup Soccer (Megadrive): lo testeremo quanto prima.
Formation Soccer (PC Engine): il campo, disposto verticalmente, è visto dall'alto, ma i rigori, i corner e le realizzazioni di goal sono rappresentate in 3D. Una piccola meraviglia.
Goal (Nintendo): una simulazione molto promettente. Superba realizzazione ed eccellente giocabilità. Dovrebbe uscire entro fine anno.

Mad Max

CONSOLE INCOMING

Negli States le console stanno affermandosi sempre di più, ma i personal computer non hanno detto l'ultima parola! I giochi presentati su PC e Amiga offrono una qualità che le console stentano a raggiungere.

La **Disney** si lancia nel soft e crea la sua casa editrice: Disney Software. Sono Nathan e Titus che si incaricheranno del lancio del marchio in Europa. I primi titoli rivelano collegamenti con il mondo del cinema. *Dick Tracy*, tratto dal film con Warren Beatty e Madonna, sarà il primo gioco della nuova marca ed il secondo, *Arachnophobia*, viene dell'ultimo Spielberg.
La Disney Software annuncia un programma favoloso per la creazione di cartoni animati su PC.
La **Loriciel**, altra importante marca francese, si integra anch'essa nel contesto mondiale con la sua linea di soft. I contatti per sviluppare giochi su tre fra le più importanti console starebbero per arrivare a buon fine.
L'**UBI**, dal canto suo, si afferma come editore a pieno titolo negli USA e presto invaderà anche il mercato giapponese. L'Ubi è ormai diventata una marca e non soltanto un sottoprodotto distribuito da **Electronics Arts**.

Lotta tra giganti
Passiamo ora agli avvenimenti, di cui il CES è stato il riflesso. Prima considerazione: l'immensità dello stand Nintendo oscura praticamente tutti gli altri! Il gigante giapponese si è saldamente stabilito negli USA (25 milioni di console) ed intende rimanere tale. Nessuna novità da loro, si pone solo l'accento sui nuovi giochi 8 bit, in cui sono praticamente rappresentati tutti i generi: azione, adventure e perfino giochi di ruolo. Abbiamo visto *Wizardry*, *Bard's Tale* e *Ultima* su Nintendo, è tutto dire!
Altra vedette la Gameboy, che si vende molto bene ed è molto vicina al suo obiettivo di 5 milioni do pezzi venduti.
Sega, dal canto suo, punta sul Megadrive, chiamato Genesis negli USA.
Un giro dello stand Sega, di rispettabili dimensioni, ci permette di osservare tutti i giochi 16 bit ed alcune console Sega Master System che sfoggiano un nuovo look. Bisogna riconoscere che i giochi disponibili o previsti su tale console sono veramente splendidi! Basta vedere *Hard Drivin'*, *Strider*, *Vette* e *Super Monaco GP* (tutti già disponibili in questo autunno/inverno '90) per rimanere completamente affascinati.
Il piccolo out sider NEC è anche lui presente con la sua TurboGrafx, nome americano del PC Engine. Lo scarso successo registrato da questa console non scoraggia tuttavia la NEC, che presenta il suo NEC portatile. Questo piccolo gioiello, chiamato Turbo Express, è grande una volta e mezza un discman e pesa 500 g. Il suo processore è il HUC6280, con la frequenza di 7,16 MHz (8 Kb di sistema e

***Rise of the Dragon*, gioco adventure, del genere spionaggio, della Dynamix su PC**

Hero's Quest II (PC)

Stellar 7 (PC)

64 Kb per il video, niente RAM). Alimentata da 6 pile, la Turbo Express ha un'autonomia da tre a cinque ore di gioco. Il suo schermo a cristalli liquidi (2,7 pollici) offre una risoluzione di 238 x 312 pixel (160 x 102 per la Lynx) ed una tavolozza di 512 colori con la possibilità di visualizzarli tutti simultaneamente sullo schermo! La NEC Turbo Express, il cui prezzo annunciato è di circa 200-250 dollari, è interamente compatibile con le cartucce del PC Engine. Inoltre un mini TV Tuner (opzione) trasforma la Turbo Express in un televisore a colori portatile! Prezzo del tuner: 80$, circa 96 mila lire. Conoscendo il prezzo del Gameboy, cui la Turbo Express dovrebbe fare concorrenza, cioè da 110 a 14 mila lire secondo i punti di vendita, ci si pongono alcune domande. E' vero che la Turbo Express è favolosa: colori, animazione e sonoro sono eccellenti e, cosa che non guasta, non si nota la persistenza solitamente rilevabile sugli schermi LCD. La Turbo Express è già in vendita in Giappone e negli USA. I poveri Europei dovranno aspettare, ma non troppo, pare.

Tutto qui per le console?
Ovviamente no.
La Lynx è la star incontestata dello stand Atari. Sono già state vendute parecchie Lynx e Atari spera di piazzarne almeno 500000 entro fine anno. Comunque è sempre presto per avere dati certi sul futuro di questa console, che fa rilevare vendite molto modeste rispetto al Gameboy della Nintendo, anche se Sam Tramiel dimostra una fiducia olimpica per quanto riguarda

Wonderland (PC)

il successo dell'ultima nata in casa Atari. I suoi argomenti si basano sul fatto che la Lynx è stata commercializzata dopo il Gameboy, cosa che spiega, secondo il suo parere, il vantaggio acquisito da quest'ultima.
"Lynx possiede un video a colori e giochi di alta qualità, afferma Sam Tramiel, non c'è dubbio, che i consumatori acquisteranno una Lynx piuttosto che il Gameboy!".
E la Turbo Express? Sempre secondo Sam Tramiel non ha alcuna chance di fronte al Lynx! Parecchi giochi d'altronde usciranno nei prossimi mesi, tra cui *Gauntlet* e *Klax*, e, alla fine del '90, Lynx vanterà un catalogo di 30 giochi. E' una promessa, un giuramento!
Questo per le console.
Si sa già che la lotta tra i protagonisti sarà impari e fino alla morte. La battaglia sembra già vinta dalla Nintendo negli USA, ma la guerra non è terminata e il centro dei combattimenti si è spostato verso il mercato europeo alle prime asrmi in questo settore. La Nintendo vi è approdata in grande stile e con mezzi finanziari che fanno tremare i suoi diretti concorrenti. Si mormora inoltre che la Nintendo 16 bit sarebbe l'arma impiegata dal gigante giapponese in Europa. Il mercato degli home computer presenta una situazione più chiara di quello delle console negli USA. I PC (e compatibili) dominano con circa 25 milioni di computer, la metà dei quali è usata da privati. In questa categoria la parte dedicata al gioco, per quanto relativamente modesta, rimane un mercato interessante per gli editori. Molto più indietro,

F-15 Strike Eagle in versione arcade

F-15 in versione arcade

La versione arcade di F15 Strike Eagle 3D è sontuosa! (PC)

Amiga viene in seconda posizione (da 300 a 400 000 unità). L'Atari ST è praticamente inesistente! L'Apple e il C64 ci sono sempre, ma gli editori predicono la loro prossima fine.

E il mondo dei micro sta a guardare?
Computer evolutivo, il PC è diventato una magnifica macchina per giocare grazie alle schede grafiche e sonore. La tendenza negli USA è ora rivolta al PC 286 o 386, in modo VGA, con supporto sonoro Roland MT32 e Ad-Lib. Risultato: ci si trova davanti a giochi folli per grafica e animazione, per non parlare del sonoro! Le foto delle schermate lo dimostrano chiaramente. A quando la presentazione del suo home computer? Mistero...
L'Atari è presente, lo si è visto a proposito delle console. Si vedono sì alcuni ST e degli Atari, ma è il Lynx che si mette in mostra. Sam Tramiel ha voluto svelare i progetti dell'Atari. Il messaggio è chiaro: l'Atari non è là solo per fare atto di presenza ed intende battersi per rimanere in corsa. Potrete leggere una sua intervista nel prossimo numero.
La Commodore, in compenso, esce con due nuove macchine: un portatile PC compatibile e la famosa Commodore Dynamic Total Vision (CDTV). Questa sconvolgente macchina sembra più un lettore CD che un computer. Numerosi professionisti sono scettici sulle possibilità di successo di un simile apparecchio. Tutto quanto si può dire è che la Commodore ha scelto una strada nuova di cui nessuno conosce lo sbocco. In questo campo la Commodore è sola, senza concorrenti.
Riguardo ai giochi, ce ne sono di nuovi, e di buoni! Visto il poco spazio disponibile, ci torneremo in dettaglio nel prossimo numero. Ecco qualche chicca per consolarvi.

Games in arrivo...
Cominciamo con la **Sierra**, che ha davvero suscitato molta impressione tra i presenti: *King Quest V*, un gioco adventure, è già pronto per la gioia degli appassionati del genere in possesso di un PC. La grafica su PC (VGA) e Amiga è sontuosa! E non è tutto, *Space Quest* ed *Heroe's Quest II* sono programmati per farci passare le serate invernali in modo piacevole. E infine abbiamo visto *Mother Goose in CD ROM*! E' proprio un cartone animato accompagnato da suoni digitalizzati (tutti i personaggi parlano)!
In casa **Dynamix** siamo stati stupiti dalla bellezza della

Knights of the Sky, simulazione di volo (PC)

Silent Service II, simulazione di sottomarini (PC)

grafica di *Heart of China* e *Rise of the Dragon*, una simulazione di volo, e *Stellar 7*, un vecchio gioco d'azione che però è stato completamente riprogrammato per i 16 bit. Dalla **Origin**, ecco *Wingleader*, un gioco d'azione/adventure in 3D che vi pone ai comandi di una nave spaziale. Gli effetti 3D, e sembra che sia vero 3D, sono sconvolgenti. Non si tratta tuttavia di grafica vettoriale, ma proprio di sprite. Di nuovo si ha l'impressione di vedere un film interattivo! La Origin lancia una serie di giochi di ruolo intitolati *Worlds of Ultima*. Niente a che vedere con gli Ultima tradizionali, tuttavia potrete utilizzare i personaggi di *Ultima IV* e *V* per questi giochi, il primo già disponibile si intitola *Savage Empire*. Ancora meglio, Richard Garriot annuncia la sua intenzione di creare *Ultima VII*.
Dalla **Interplay**, ecco il superbo gioco di ruolo ispirato a *Lords of the Rings*. Interamente animato, si può gestire con il mouse. *Battle Chess II* è quasi finito, ma si tratta ora di un gioco di scacchi cinesi! Ci si ritrovano l'humor, le splendide animazioni e gli effetti sonori che hanno reso celebre *Battle Chess*.
Il prossimo gioco della **Lucasfilm**, *Secret of the Monkey Island* vi oppone a pirati e filibustieri. Il sistema di gioco è identico a quello di *Indiana Jones*. Sempre dalla Lucasfilm, arriva *Secret Weapons of the Luftwaffe*, simulazione di volo tipo *Battle of Britain*.
Anche **Accolade** si lancia nella grande mischia dei giochi adventure: *Search for the King* è un gioco animato il cui scenario fa pensare a *Leisure Suit Larry*. *Altered Destiny*, in compenso, è un gioco d'avventura in cui l'eroe viaggia nello spazio e nel tempo.
Della **Microprose** abbiamo scoperto *Knight of the Sky*, una simulazione che, come *Red Baron* della Dynamix, vi pone ai comandi di un caccia della I Guerra Mondiale, e anche *Lightspeed*, un gioco d'avventura il cui tema fondamentale è lo spionaggio. Per finire, da Microprose, ci viene annunciata l'uscita di *Silent Service II*, una simulazione di sottomarini ancora più realistica di *Silent Service I*.
Ciò quanto abbiamo rilevato in questo ultimo periodo. Tutti i giochi suddetti girano su PC e Amiga e per parecchi sono previste versioni ST e 8 bit. Vi terremo al corrente....

A.C.

Wing Leader, un superbo game di adventure/azione su PC

Battlechess 2 dell'Interplay su PC: arrivano gli scacchi cinesi

Come non far precipitare il vostro aereo

Se siete amanti del complicato e delle grosse responsabilità, rivolgetevi alla SubLogic, cioè alla casa editrice specializzata in questi lavori e troverete tutte le novità della sua serie di soft di simulazione di volo. Ecco un confortevole jet che transita nei cieli di Chicago, diretto al quartier generale di Champaign nell'Illinois.
E, come per incanto, eccoci a bordo di un Cessna; con ciò siamo a circa 10000 piedi. Un paracadute assicurato alla nostra schiena e un casco troppo stretto che fa male alle orecchie. Dov'è il personale della SubLogic per l'intervista? Il pilota gira il capo come per rispondere e indica dritto in basso, inclinando nello stesso tempo l'aereo: l'effetto è che anche noi andiamo giù a picco, come se fossimo all'esterno del velivolo. Il vento ci colpisce in faccia. Sotto ci sono le persone che siamo venuti a vedere, come se scendessimo giù per diventare il terzo elemento di una formazione di stelle: le altre sarebbero Doug Meyers (Direttore dello Sviluppo della Produzione della SubLogic) e Mike Woodley (Coordinatore Dischi Scenario).
Woodley comincia puntualizzando che quest'anno vedremo la pubblicazione di Flight Simulator Jr. Destinato a ragazzi dall'età di 8 anni in poi, Jr. insegna all'utente come volare selezionando specifiche aree del programma da controllare. Detto in modo più semplice, il programma darà istruzioni e controllerà un aspetto del volo sotto la direzione dell'utente, mantenendo tutti gli altri controlli necessari a rimanere in aria. Apparirà anche una nuova versione di Jet, con tanti miglioramenti che si potrebbe pensare che sia un prodotto completamente nuovo. Ancora nuovo sarà Flight Simulator: ATP (Airline Transfert Pilot) che darà la possibilità di pilotare un aereo di linea.

"I dischi scenario richiedono anche una quantità di duro lavoro" dice Woodley. "Tutto deve essere esatto ed accurato. Nessuno è fisicamente capace di visitare ogni luogo, così ci basiamo sulle mappe e le informazioni fornite dai rapporti governativi, sulle mappe degli aeroporti e la fotografia aerea. Riceviamo anche cartoline e quadri da gente che vuole che includiamo la loro terra o il loro luogo preferito". Meyers aggiunge che "Hawaiian Odyssey" si allontana un po' dai dischi scenario standard. "Primo perchè vi è contenuto un gioco adventure, in cui dovete scoprire dove si trova il gioiello segreto della Dea Pele. Ma potete anche ignorare del tutto questa caratteristica, se lo desidera-

te". Un'altra differenza è che volando dentro un cratere cogliete il secondo aspetto insolito di questo disco, una serie di mondi di fantasia dove le leggi fisiche normali operano un pochino diversamente che nel nostro mondo reale. Sia Meyers che Woodley si rifiutano di aggiungere altro, ma chi puo resistere notando che il mondo consiste solo di una cucina media?
Si avvicina a noi da ovest un oggetto a forma di disco. "Tutto bene", sorride Woodley, "è solo il nostro nuovo gioco 'Ufo', un po' diverso per noi in vari modi". Chiama con un cenno il disco e noi sentiamo un raggio trattore che ci aggancia, in un attimo siamo nel veicolo.
Ufo non solo ci permette voli esplorativi (con l'opzione Teleport), include anche due giochi. In Energy Trader voi raggiungete la città di vostra scelta e cominciate ad estrarre energia per portarla indietro alla Nave Madre in orbita terrestre per scambiarla con crediti. Il secondo gioco è Earth Craft Chase, che vi permette di seguire veicoli volanti terrestri e raccoglierli con il raggio trattore.
Continuiamo a sfiorare il terreno, passando sopra Chicago. "Ecco in breve il nostro primo elemento hardware" dice Meyers. "E' chiamato Flight Controls I e duplica fedelmente la barra di comando di un aereo, eliminando l'approccio a due mani che usano molte periferiche simili ai joystick. Il nostro intento è di far apprendere buone abitudini riguardo al serio lavoro che è il pilotaggio". Meyers nota che Flight Controls I si connette ai simulatori per mezzo di un programma su disco e che ogni computer richiede un'unità con uno specifico spinotto riservato proprio per questo. La nave fa abbassare la capsula di atterraggio e noi sbarchiamo soli e guardiamo l'Ufo salire diritto in alto come se fosse lanciato da una fionda.
Siamo un po' irritati con i "ragazzi" per averci lasciato nel bel mezzo di St. Louis (niente da fare qui la domenica pomeriggio), ma poi il disco si blocca, dirige un raggio di energia sul vicino stadio Busch, che vediamo ridursi ad un cumulo di macerie. Strano modo di salutare.

NOTA SPECIALE "SIDEBAR": Per gli interessati c'è un club dedicato alla Simulazione di volo chiamato Computer Pilots Associations of America. I membri ricevono un notiziario mensile, partecipano a discussioni on-line ed interagiscono con altri nel paese. Chi lo desidera può rivolgersi loro scrivendo al CPAA Post Office Box 25216 Alexandria, Virginia 22313.

Biografia degli autori:
Marshal M. Rosenthal è uno scrittore/fotografo che abita a New York il cui lavoro è famoso nel mondo. I suoi viaggi hanno compreso molte strane cose, di cui una è il paracadutismo acrobatico.

Informazioni sul prodotto:

SubLogic Corporation
501 Kenyon Road
Champaign, Illinois 61820

FLIGHT CONTROLS I:
Sarà disponibile su IBM/ST/AMIGA

FLIGHT SIMULATOR:
Disponibile su IBM/ST/AMIGA/MAC/APPLE 2/C64

FLIGHT SIMULATOR JR.:
Sarà disponibile (in un primo tempo) su IBM

FLIGHT SIMULATOR: ATP:
Sarà disponibile (in un primo tempo) su IBM

JET: disponibile su tutti i sistemi
Nuova versione: sarà dapprima disponibile su IBM poi su ST/AMIGA

HAWAIIAN ODYSSEY SCENERY DISK:
Disponibile su IBM/ST/AMIGA/MAC/APPLE 2/C64

SCENERY DISK # 9:
Disponibile su IBM/ST/AMIGA/MAC

Sequenza introduttiva 2

Sequenza introduttiva di Dragon's Kingdom in fase di lavorazione

Realizzazione di Dragon's Kingdom

Dragon's Kingdom

AMIGA - C64

Uno splendido soft che vi porterà nel mondo selvaggio ed incantato di Thalax in cui il mistero è cosa da tutti i giorni!

Genias

Nella Terra di Thalax, all'alba dei tempi, in un mondo selvaggio ed incantato, dominato dal mistero, dai demoni e dalla magia, le forze del male furono confinate, con un sortilegio, nella Palude di Soggoth. Passarono molti secoli in cui la terra prosperava e la serenità regnata tra i sudditi. Ma, durante il regno di Re Duncan, in una notte di plenilunio, a causa delle misteriose e potenti forze che dominavano la natura, il sortilegio svanì ed il Re dei demoni si risvegliò dal suo millenario oblio. Assunte le sembianze di un terrificante dragone, Griffin, così fu chiamato il signore del male, iniziò la sua opera di devastazione aiutato dai suoi mostruosi e fedeli servitori. Il Regno del Drago si stava rapidamente espandendo seminando morte e distruzione. Ma un giorno, il giovane e valoroso cavaliere Darius fu incaricato, dal saggio Re Duncan, di fermare l'orda infernale... qui termina la storia ed inizia la tua missione. In un'ambientazione tipicamente medioevale si snoda l'azione di questo fantasy platform-game tra creature ostili e situazioni determinate da magie ed incantesimi. Nella versione Amiga il gioco avrà 256 colori contemporaneamente sullo schermo e vari livelli di scroll multidirezionale in parallasse. Le colonne sonore saranno circa una decina, una per ogni livello e altre, a seconda della situazione di gioco. Per comporre le musiche ci sono voluti più di 6 mesi campionando 128 "strumenti" differenti. Il codice occuperà circa 300 Kbyte mentre la musica altri 600 Kbyte. La grafica, presente su uno o più dischetti, occuperà circa 1200 Kbyte. A questo programma, solo nella versione Amiga, stanno attualmente lavorando 2 programmatori, 4 grafici e 1 musicista. Possiamo dunque dire che dietro questo epico nome che richiama alla mente avventure e battaglie di altri tempi, si cela un videogame prodotto dalla Genias e realizzato da un manipolo di arditi creativi della zona di Roma, due programmatori e un musicista che operano "incantesimi" sul favoloso Amiga. Massimo Agostinelli (21 anni) e Francesco Martire (18) sono i

Una fase di gioco di Dragon's Kingdom...

responsabili del codice (puro assembler) di Dragon's Kingdom: il primo si occupa della realizzazione di particolari routine grafiche e sonore, il secondo, oltre alla programmazione degli algoritmi fondamentali, lavora all'assemblaggio di tutte le parti che compongono il gioco (codice, grafica e sonoro) e al debugging principale. A questi due ragazzi spetta il merito di riuscire a gestire un velocissimo e fluido scrolling parallasse multidirezionale a 4 o più livelli di profondità e velocità che fa da sfondo ai frenetici movimenti degli sprites e giganteschi bobs. Va aggiunto che, grazie ad un accurato uso della tecnica di "rastering" Francesco riesce a visualizzare contemporaneamente qualcosa come 256 colori senza ricorrere al dispendioso e limitato modo HAM. Già che siamo in tema di grafica, bisogna dire che Fabio Rossi (31 anni) è, nell'ambito Amiga, uno dei migliori animatori italiani: i suoi personaggi si muovono con una fluidità incredibile, e per Dragon's Kingdom è riuscito a creare un favoloso e terrificante esercito di demoni; mostri alati e striscianti, temibili giganti e bestie di varia origine, forma e dimensione, che, quanto ad accuratezza, possono tranquillamente competere con i famosi protagonisti di Shadow of the Beast. La grafica di background, inizialmente curata da Emanuele Tajàriol (20 anni), è ora compito di Raffaele Valensise (25 anni). In questo game, la cui sceneggiatura prevede 4 stadi di gioco, sono utilizzati circa 2.4 Megabyte... un bel po' di roba. Il problema che si è subito posto è stato quello di riuscire a comprimere tutta questa grafica in modo da occupare il minor spazio possibile in memoria e su disco. Si è così giunti alla realizzazione di un tool che provvede, tra le altre cose, alla scomposizione in blocchi delle singole schermate e alla loro successiva compressione. Uno degli elementi che sicuramente faranno apprezzare Dragon's Kingdom è l'incredibile colonna sonora composta da Nicola Tomijanovich (18 anni). Sfruttando un software di sequencer multipiste che gestisce ottimi suoni campionati, Nicola, per questo soft, ha scritto una dozzina di brani musicali che commentano le atmosfere di tutte le fasi di gioco: dalla presentazione iniziale ai vari livelli del game... Dragon's Kingdom è quindi un prodotto molto complesso, alla cui realizzazione sono stati dedicati, fin'ora, 10 mesi di lavoro e che uscirà a Natale nella versione Amiga.

... che promette bene

A.C.

Non è il primo soft che tratta questo sport, ma con una grafica così non se ne erano ancora visti!

Over the Net

AMIGA - ST - PC

I soft di simulazioni sportive si arricchiscono di uno splendido game che vi farà rivivere (magari mentre fuori scende la neve...) l'estate appena trascorsa!

Genias

Over The Net è un nuovo arcade sportivo della Genias. Programmato dallo stesso team che ha realizzato World Cup 90, questo gioco estivo, si ispira al beach-volley praticato in tutte le spiagge del mondo. Questo simulatore permette di giocare, a seconda della bravura dei giocatori, dalle spiagge di Rimini a quelle più esclusive delle Fiji. Altre famose località, in cui si svolgeranno gli incontri, sono Ibiza, Miami Beach e le Seychelles. Ciascuna spiaggia avrà caratteristiche diverse che influiranno sullo svolgimento degli incontri. Saranno previste diverse opzioni tra cui quella del gioco simultaneo di 3 o 4 giocatori con l'apposita interfaccia (la stessa già utilizzata in World Cup 90).

Over the Net è già disponibile mentre leggete queste righe.

A.C.

★ HITS ★

Wolfpack

PC (TUTTE LE SCHEDE)

Dopo l'eccellente Silent Service, 688 Attack Sub aveva apportato qualcosa di più alla simulazione sottomarina. Niente a che vedere tuttavia col faraonico Wolfpack che, da solo, li vale tutti e due!

Mirrorsoft. Concezione: J. Garcia; programma: C. Romberg; grafica e suono: K. Day, E. Drill, D. Mosher, R. Plantagenet e R. Wolvek.

E' come un'ossessione per me... Aspetto da sempre il magico giorno in cui un simulatore di combattimento sottomarino detronizzerà il famoso Silent Service! Ho tanto sperato, ma poi sono arrivato alla conclusione che Wolfpack è alla pari con il suo predecessore...
Carte vincenti in tutti e due, rari difetti di qua e di là, i due grandi del combattimento navale dell'anno si sfidano in un match nullo. Per poter dare un'idea della qualità del soft testato oggi, basta dire che Wolfpack prenderà posto in tutte le ludoteche PC dei fanatici della simulazione. Ciò che seduce subito in questo gioco è allo stesso tempo la chiarezza delle istruzioni e la bellezza della grafica. Il manuale, interamente tradotto, spiega come più chiaramente non si potrebbe fare, le numerosissime possibilità del software. Riguardo la grafica, il caricamento di Wolfpack in VGA apre nuovi orizzonti alla simulazione navale. Per una volta, il mare non è troppo stilizzato (Silent Service), né troppo confuso (688 Attack Sub). Il disegno delle imbarcazioni nemiche è molto realistico ed ogni esplosione vi farà sussultare.
Il quadro di bordo della vostra imbarcazione (ne esistono parecchi tipi) è superbo. Gli strumenti sono precisi, colorati, sfumati... Anche in EGA, questo contesto grafico riesce a calarvi nell'atmosfera fin dai primi istanti di gioco.

Le traiettorie preprogrammate...

...sono stabilite con "construction"

In VGA su PC, gli effetti grafici di Wolfpack sono più realistici di quelli di Silent Service

Anche la gestione di questo software è una delle sue migliori qualità. Oltre alle istruzioni molto dettagliate che facilitano l'apprendimento dalla prima partita, tutti gli strumenti posseggono una perfetta ergonomia. La bussola permette, al mouse per esempio, di visionare con un colpo d'occhio la traiettoria, virare dolcemente oppure bruscamente, e infine stabilire una rotta che la nave seguirà da sola mentre vi dedicate ad altri compiti. Sulla mappa e con il radar, l'opzione zoom consente di visionare un secondo nemico, puntare su un'icona nave o sottomarino per conoscere la classe a cui appartiene e quindi il tipo di armamento, ecc. Che si controlli il gioco con il mouse, con il joystick (in due modi differenti) o con la tastiera, esistono sempre delle scorciatoie per agire con efficacia e lucidità in caso di panico. Insomma, la realizzazione di questa simulazione non soffre praticamente di alcun difetto: grafica curata, apprendimento facile, utilizzazione logica, cosa chiedere di più ad un buon simulatore? La ricchezza della strategia, naturalmente! E senza dubbio è anche questa una delle attrattive di Wolfpack. Per non parlare poi della ricchezza delle missioni proposte, impossibile non citarla. Potete controllare sia le forze sottomarine tedesche, sia i convogli marittimi alleati. E non è tutto, esistono molte missioni preprogrammate in cui il gioca-

Preparate o modificate la missione

tore può inserire le proprie tecniche offensive. Immaginate di scegliere una delle prime missioni offerte e in seguito decidere di modificarne i componenti. Questa volta desiderate controllare i sottomarini, ma anche alleggerire le forze nemiche. Sulla mappa a tutto schermo, si elimina tale imbarcazione, si definisce la traiettoria di tal'altra, si sceglie per esempio la missione notturna e in tempo limitato per sconfiggere l'avversario... E' tutto OK? Una pressione sul tasto GO e l'avventura comincia... Immaginate ora che il nemico prenda il soppravvento. Basta rifare appello allo schermo "construction" per invertire i controlli, senza togliere con ciò nulla all'interesse della missione: eccovi in pochi secondi alla testa degli alleati questa volta; niente di meglio per indebolirli, prima di riprendere le redini della vostra unità di sottomarini! Il giocatore può così giostrare con tutte le opzioni del gioco, salvare le partite, creare situazioni iperdelicate o, al contrario, banali. E' anche possibile selezionare l'opzione "duello" per giocare in due. In quest'ultimo caso, ogni giocatore decide del tempo a disposizione per giocare. In seguito il computer darà di volta in volta il controllo delle imbarcazioni all'uno o all'altro dei comandanti. Geniale, anche se si gioca da soli! Dopo aver superato le prime missioni dette d'allenamento, l'appassionato si lancerà in campagne diaboliche. Wolfpack mette ai vostri ordini più di una mezza dozzina di imbarcazioni. Bisognerà quindi passare continuamente dall'una all'altra delle navi (basta un clic sull'icona, facile e rapido), per spedire un destroyer in ricognizione, assemblare il convoglio o sferrare

Differenti territori di combattimento

Il quadro di bordo dei sottomarini è interamente gestito col mouse

l'offensiva incrociata di tre sottomarini. E' un delirio!
Allora, cosa manca a Wolfpack per "affondare" definitivamente Silent Service? Molto semplicemente l'aspetto arcade di quest'ultimo che, grazie alle numerose vedute ed alla strategia più ridotta, vince ancora sul piano dell'azione. Wolfpack, pur non offrendo che la visione al periscopio per i sottomarini e la visione dal ponte per le navi, apre tali possibilità strategiche

Torpedine o gun, affondata!

da battere su tutti i fronti i suoi avversari in questo campo. Dal lato azione, coloro che non vogliono scervellarsi troppo, potranno selezionare fra due o tre imbarcazioni e ritrovare il brivido dei "plouf them-up"! Per concludere, pensiamo che gli appassionati di simulazione debbano possedere questi due soft. Wolfpack e Silent Service sono complementari l'uno all'altro e altrettanto geniali, sia come arcade che come strategia.

Wolfpack, un programma esplosivo!

Mentre 688 Attack Sub, per esempio, non apporta niente di trascendentale, Wolfpack rinnova realmente il genere (soprattutto grazie al modo "construction"). Speriamo che l'idea venga ripresa per il prossimo rampollo del vecchio Silent Service!

C.T.

Nota

I giocatori allergici all'austerità grafica dei wargame non sono più condannati ad assopire i loro istinti guerrieri con l'aiuto di shoot'em-up sanguinosi e ripetitivi. Senza dimenticare la dimensione strategica dei combattimenti navali, Wolfpack mette infatti la sua grafica accattivante al servizio dell'azione...

M.B.

Tipo............*Sim. comb. navale*
Interesse............................*17*
Animazione..................☆☆☆☆
Grafica....................☆☆☆☆☆☆
Suono..............................☆☆☆

★ HITS ★

Unreal

AMIGA

Soprattutto gioco arcade e un po' gioco adventure di una bellezza irreale, Unreal ricorda Shadow of the Beast. Ma più sul difficile! Ciò non mancherà di attirare gli smanettoni più accaniti dei giochi di azione rapidi che vogliono esercitare i loro riflessi in un paesaggio sontuoso.

Ordilogic-Ubi Soft.
Programmazione: Yann Robert, Yves Grolet; grafica: Frank Sauer, Marc Albinet.

La principessa che dovrete liberare, al termine di questo adventure-arcade estremamente pericoloso, rischia di non riconoscere il vostro viso tumefatto dai colpi e bruciacchiato dalle fiamme appiccatevi da orde di draghi astiosi. Questo, ammesso che riusciate ad arrivare fino a lei... Perché ciò che caratterizza Unreal, è soprattutto la difficoltà. Attenti: non si tratta per forza di un difetto. La difficoltà di un gioco è a volte la miglior garanzia di longevità... impedendogli di finire prematuramente la sua vita in fondo a un cassetto... In questo campo è tutta questione di dosaggio e di equilibrio. Diciamo che Unreal è sconsigliabile ai novellini, ma farà felici i giocatori esperti che non si lasciano impressionare dalla morte violenta, e ripetuta, dei loro personaggi. Tanto più che è possibile salvare la partita alla fine di ciascuno degli otto livelli che vi separano dalla meta. L'esplorazione dell'universo preistorico, magico e insidioso di Unreal vi fa passare da un'alternanza di fasi 3D e 2D che si ripetono nel corso del gioco con scene, mostri e ostacoli sempre diversi. Le fasi 3D funzionano tutte secondo lo stesso principio: cavalcate un drago sorvolando a grande velocità un rilievo con i più svariati ostacoli, che vi si parano davanti. L'animazione, per il suo ritmo e l'effetto visivo prodotto, ricorda un po' quella di un gioco del tutto diverso: After Burner su console Sega! Sono richiesti tempismo e riflessi pronti per schivare a tempo gli ostacoli ed i mostri che sorgono inopinatamente e per recuperare i bonus che spuntano dal suolo: in effetti, la grafica soffre a volte di una certa confusione (è, per esempio, difficile distinguere di primo acchito, il passaggio per attraversare una barriera montuosa). Ma, con l'aiuto congiunto dell'allenamento e delle frecce di direzione che suggeriscono il cammino da prendere, si finisce sempre per superare queste difficoltà.

Le fasi 2D, in apparenza più semplici, sono in realtà le più difficili. Vi trovate in piena fase arcade, poiché dovrete dirigere un personaggio armato di spada attraverso una scena che scorre orizzontalmente su due piani, facendogli contemporaneamente superare degli ostacoli, distruggere mostri e recuperare bonus. Il trattamento grafico è molto riuscito ed il gioco cela alcune astuzie: si può uccidere un mostro deviando verso di lui delle pietre che cadono, temprare la spada sulle fiamme per aumentarne la potenza, controllare degli incendi con l'aiuto di bolle d'acqua, far apparire un ponte magico per attraversare un baratro. Noi abbiamo apprezzato particolarmente l'episodio invernale, che aggiunge ai nemici del personaggio (pterodattili feroci ed aggressivi, insetti giganti che depositano sfere di fuoco, ecc.),

Le scene superbe di Unreal non devono distrarre l'attenzione dall'azione!

Il castello fluttuante, fine della ricerca

Attenzione alle teste volanti!

Primo livello preistorico

Coraggio, la principessa è vicina

Nel castello, evitate i barili

l'effetto indesiderabile delle condizioni atmosferiche poco clementi: bufere di neve fanno scivolare il nostro eroe su un terreno in pendenza e gelato, tanto che è spesso necessario opporre alla forza del vento una pressione appropriata del joystick. L'animazione del personaggio è accettabile anche se a volte incontrate qualche difficoltà per farlo saltare attraverso ad un baratro. Unreal, per la qualità della realizzazione, la varietà delle illustrazioni sonore e delle scene (l'accesso al castello nell'ultima fase 3D è sontuosamente psichedelico), merita pienamente il suo posto nel plotone di testa dei software di questa categoria.

E.F.

Tipo	*Arcade/adventure*
Interesse	*16*
Animazione	★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★★★

Nota

Con una grafica eccellente ed un'animazione 3D convincente, Unreal è un gioco originale, dal quale ci si lascia prendere fin dalla prima partita. Il livello di difficoltà è elevato, ma è compensato dalla possibilità di salvare il game, cosa che permette di procedere nel gioco. Un successo.

C.T.

Plotting

AMIGA - GAME BOY

Fan degli spari incessanti contro alieni odiosi e voraci ritirate subito i vostri joystick! Plotting è un gioco tranquillo, per persone calme e riflessive, più preoccupate di sviluppare le loro celluline grigie che i loro muscoli digitali. Un modo piacevole per utilizzare riflessione e strategia.

Ocean. Suono: Pierre-Eric Loriaun.
Grafica: Marc Djan, Thierry Lastre, Igor Dedic. Programmazione: Pierre Adane.

Taito è lo specialista di "arcade" nudo e crudo con giochi molto violenti come Operation Wolf o Tiger Heli. Ma, dopo il successo di Tetris nelle sale giochi, questo gigante ha seguito la tendenza offrendoci Plotting, un gioco di riflessione che non comporta né violenza né effetti spettacolari. E' ancora più sorprendente il fatto che questo programma non esige assolutamente nessuna abilità, contrariamente a Tetris che richiede eccellenti riflessi nei livelli superiori. Plotting non ha trionfato nelle sale giochi, ma la versione per il Game Boy Nintendo va molto forte negli Stati Uniti e a ragione perché Plotting è un programma molto interessante. Il principio di gioco è semplice: dovete far sparire un blocco costituito da quadrati ornati di svariati simboli. Per far questo, proiettate un quadrato contro un altro avente lo stesso simbolo, quest'ultimo sparisce e voi recuperate quello che sta dietro, così di seguito, fin che restano meno di nove quadrati sullo schermo. Si devono calcolare parecchie mosse in anticipo, altrimenti si rischia di rimanere bloccati. In questo caso, potete utilizzare un joker che vi permetterà di continuare la partita, ma attenzione, il numero di joker è limitato e quando li avrete utilizzati tutti sarà il "game over" fatale. Mentre i primi quadri non pongono nessuna difficoltà, in seguito, chiaramente, le cose si complicano. I quadrati sono as-

Avete la scelta di giocare da soli...

Un grande gioco di riflessione direttamente dall'arcade

... oppure in due

L'editor di quadri

semblati in modo da porvi seri problemi e la scena si fa accidentata, impedendovi di raggiungere certe posizioni. E poi, ci sono anche degli ostacoli costituiti da pezzi di tubo che limitano le mosse altrimenti possibili. Nel giro di un momento, ci si deve lambiccare il cervello per poter riuscire a terminare un quadro senza far ricorso ad uno dei preziosi jokers.
Inoltre, dovete riflettere velocemente, perché disponete di un tempo limitato per arrivare alla fine di ciascuno dei quadri.
Questa versione curata è particolarmente fedele al programma originale, con uno schermo diviso in modo tale da permettere di giocare in due simultaneamente. I creatori di questo programma non si sono accontentati di riprodurre il gioco arcade, ma hanno anche aggiunto qualche elemento supplementare. Prima di tutto, l'opzione challenge vi permette di giocare a due influendo sul quadro del vostro avversario, come nella versione Game Boy. Quando fate sparire più di un quadrato alla volta, il vostro avversario ne recupera una quantità equivalente, cosa che insaporisce il gioco. D'altra parte, questa versione comporta un editor di quadri di uso molto semplice e che vi consente di salvare le vostre creazioni. Dispiacerà tuttavia che non si possa salvare anche il punteggio. Questo è davvero un peccato, perché il piacere di migliorare il proprio punteggio presente su dischetto gioca un ruolo importante per la longevità di questo genere di programma. Malgrado ciò, gli appassionati del gioco di riflessione trascorreranno lunghe ore in compagnia di questo soft appassionante.

E.F.

Tipo	*Riflessione*
Interesse	*16*
Animazione	★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★★★

Nota
Plotting è davvero un eccellente gioco di riflessione. Non è certo la grafica che attira, ma l'interesse del gioco compensa questa pecca. L'opzione competizione a due apporta un pizzico di sapore in più. *M.B.*

Nota
Questo software è fornito di una gradevole dimensione strategica. In molti punti, fa pensare a Bombuzal, che, come Plotting, necessita spesso di sapienti scappatoie per giungere allo scopo. Un'eccellente ginnastica intellettuale. *C.T.*

Dynasty Wars

AMIGA

Grossa contestazione a proposito di Dynasty Wars, la cui realizzazione, sembra, lasci molto a desiderare! Gli si devono perdonare i difetti sotto banali pretesti? Bisogna seguire Mad Max nella sua condanna senza appello? A voi il verdetto!

Affrontate il generale nemico

Capcom. Realizzato da Tiertex. Con piccoli capolavori come Ghosts'n Goblins o Strider, la Capcom figura fra i più grandi creatori di giochi arcade. In questo soft, non si tratta di animare qualche personaggio, ma intere armate che sferrano una feroce battaglia, con cavalieri che caricano al galoppo. Questo programma si ispira alle

Dynasty Wars vi fa dirigere armate vere. Non e' facile!

All'attacco del campo nemico

Attenzione agli arcieri!

guerre dinastiche che hanno insanguinato il giappone nel XVI secolo. In sella al vostro cavallo, caricate i fanti nemici. Alcuni sono armati di sciabola e cercano di infilzarvi, mentre alcuni arcieri vi lanciano frecce infiammate. Bisogna affrontare una vera e propria armata, ma potete anche giocare in due in equipe, il che facilita le cose. In altri momenti, affronterete vari pericoli: sfilate di catapulte, blocchi di ghiaccio che minacciano di schiacciarvi, fiamme che divampano in tutti i sensi, ecc. Infine, una volta che avrete vinto un'armata, dovrete ancora trionfare sul Generale nemico prima di passare al livello successivo. E' stato un progetto ambizioso convertire questo straordinario gioco arcade! Non che a Tiertex sia riuscito male, ma coloro che conoscono bene il programma originale resteranno alquanto delusi. La grafica è riuscita, ma gli sprite sono troppo piccoli. E' però soprattutto a livello di animazione che la versione è discutibile. Lo scrolling è un po' a scatti e l'animazione piuttosto lenta, ma bisogna riconoscere che non deve essere facile animare tanti sprite allo stesso tempo. Il secondo problema deriva dal fatto che l'azione è abbastanza ripetitiva e il combattimento è spesso confuso. Non si distinguono chiaramente i colpi affibbiati dal proprio personaggio, il che obbliga a premere continuamente il bottone di sparo sperando che ciò funzioni. Questa mancanza di precisione toglie una parte dell'interesse al gioco: non è possibile giocare con precisione, si deve adottare la tattica del "o la va o la spacca". Dynasty Wars è un programma che non piacerà a tutti, perciò provatelo prima di acquistarlo. E' un gioco d'azione molto originale che non manca di fascino, ma non contate di ritrovarvi le sensazioni provate con il gioco arcade.

M.B.

Tipo	*Arcade*
Interesse	*14*
Animazione	☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Nota

Generato dall'equipe dei programmatori di Strider, Dynasty partiva col piede giusto, ma la macchina arcade da cui è tratto il gioco dispone di possibilità ben superiori ai nostri piccoli micro. Così, malgrado una grafica corretta, il soft soffre di animazione ingenua, confusa e poco precisa nelle fasi di combattimento e di uno scrolling orizzontale discontinuo.

C.T.

Nota

Non vi ho mai raccontato come decido un commento su tale o tal'altra Hit. Generalmente succede così: il nostro specialista in programmazione, fotografie, nonché incallito smanettone invaghito di Amiga, altrimenti detto il "celebre M.B.", mi viene spesso a trovare per mostrarmi questo o quel gioco sostenendo quasi sempre che meglio di così non si poteva fare.
Generalmente, io sono d'accordo con lui! Ma qui... non è più essere d'accordo: è una presa in giro totale: M.B. è impazzito? E' vero, non ho mai testato questo gioco, ma solo alla vista degli effetti grafici non posso che essere preso dalla nausea: "Non è possibile, è su Amiga?" Vi assicuro che fu la mia prima reazione vedendo disegni degni del Prodest 128. L'animazione? Siamo seri: non esiste! Certo, movimenti malaticci di elementi originali sono programmati, ma tutto ciò non merita l'appellativo di animazione! Secondo me pubblicare il test di un tale software nella rubrica Hit è una follia. Assegnare un 14 in interesse a questo gioco è una follia.
Evidentemente i giocatori mi rivolgeranno il loro eterno ritornello: "La qualità del gioco avvantaggia la sua realizzazione". Ma quando la realizzazione è talmente mediocre che impedisce di giocare, quando il prezzo del software in questione è della modica cifra di L.46000 circa, quando sempre lo stesso soft funziona su una macchina, Amiga, a base di microprocessori 16/32 bit di buona velocità, io non posso che gridare allo scandalo! Sono duro? Sono falso? Manco d'obiettività'? Sono in collera ed esulo dal mio compito di giornalista? Sì, sì, sì, sì: e rivendico questa libertà.
Libertà di dire che un editore pubblicando una tale "cosa" rende "terra bruciata " intorno allo sviluppo della micro-informatica. Libertà di gridare la mia collera di vedere tale editore spingere le persone a piratare perché, quando si vede un simile programma, non esistono altre alternative. Libertà infine di reagire in quanto tecnico vedendo un'opera indegna di ogni essere umano che vuole proclamarsi programmatore!

Mad Max

I fanti tentano di infilzarvi

Guerre a tutto campo...

Grafica superba per un gioco nella linea di Ghost'n Goblins

Con la pozione create un ponte

Evitate gli ostacoli

Fire and Brimstone

AMIGA

Affascinante, totalmente illogico, direbbe Mr. Spock vedendo questo gioco in cui si spara su tutto ciò che si muove! Non criticate troppo...

Firebird. Programmazione: Tim Coupe; grafica: Chris Sorrel; musica: David Whittaker.
Fire and Brimstone è un superbo gioco d'azione che sembra uscito direttamente dalle sale giochi. Eppure non si tratta di una conversione, ma di un programma creato su micro e che si inserisce nella linea di Ghost'n Goblins. L'azione si svolge in un regno nordico minacciato da una dea infernale. Thor deve intraprendere un lungo e rischioso viaggio attraverso la regione prima di sprofondare nelle viscere della terra.
Il cammino che deve seguire Thor è pieno di trappole mortali

Recuperate i pezzi della chiave

e numerosi avversari di ogni specie tentano di sbarrargli il cammino. Sono necessari eccellenti riflessi per progredire nel gioco, ma è anche importante spremere un po' le meningi perché ci sono delle astuzie da scoprire. Così, all'inizio del gioco, arrivate davanti ad un gigante addormentato che si sveglia quando vi avvicinate. Se gli sparate, scoprirete presto che è indistruttibile e ciò vi costerà una vita, mentre non succederà nulla se l'ignorate. Vi dovete guardare dagli stregoni che incontrate di tanto in tanto, poiché lanceranno incantesimi che vi renderanno la vita difficile. Alcuni hanno l'effetto di accelerare o rallentare i vostri movimenti in modo tale da farvi perdere il controllo del personaggio. Il più pericoloso di questi incantesimi inverte i comandi, con conseguenze disastrose. In ogni caso, la miglior soluzione consiste nel ripararsi in un luogo sicuro ed aspettare che si esaurisca l'effetto della magia. Gli stregoni sono anche più temibili perché una volta abbattuti si trasformano in una rana molto aggressiva. Potete trasportare due armi alla volta e passare dall'una all'altra in funzione della situazione, a voi scegliere quella giusta. Ma, soprattutto, dovrete scoprire i quattro pezzi della chiave che apre la porta del livello superiore, perché se terminate il livello senza che la chiave sia completamente ricostruita, il computer vi rimanderà all'inizio. Per complicare ancora le cose, non troverete che tre pezzi della chiave sul vostro cammino: infatti il quarto è celato in una sala segreta di cui dovrete scoprire l'entrata. Gli dei che vi sostengono hanno predisposto delle pozioni dotate di diversi poteri, ma non potete trasportarne che due ampolle alla volta.
Mangiate i frutti che trovate per riprendere le forze, ma fate attenzione perché alcuni sono avvelenati. Ci sono altre cose ancora, che scoprirete di partita in partita. Quando perdete una vita, ripartite dal quadro precedente, cosa a volte fastidiosa. In effetti, dovete utilizzare la vostra unica pozione blu per creare un ponte che vi permetterà di superare il quinto livello. Così, se morite nel quadro seguente, vi ritroverete davanti un ostacolo assolutamente insuperabile e non vi resterà che ricominciare dall'inizio. Ma Fire and Brimsto-

Scene sontuose

Un gioco pieno d'astuzie

ne è un programma molto avvincente, nel quale ci si accanisce per cercare di progredire. Un gran gioco d'azione, che vi darà del filo da torcere.

A.C.

Tipo	Arcade
Interesse	17
Animazione	★★★★★
Grafica	★★★★★★
Suono	★★★★

Nota

Fire and Brimstone è veramente superbo. I giocatori arcade vi troveranno una maneggevolezza eccellente, grafica e scene sontuose, un'animazione senza difetti e buoni effetti sonori. Inoltre, un gran numero di astuzie sono disseminate nei vari livelli, il che obbliga il videoplayer a spremersi le meningi.

M.B.

Nota

Questo software si stacca dagli abituali giochi di riflessione in cui l'interesse si consuma ben presto. Si può classificare questo programm (senza pedanteria) un "arcade nobile" poiché, oltre alle abituali qualità di coordinazione e riflessione richiesti di solito, necessita di una solida memoria e di una buona dose d'intuizione. Grafica ed animazione sono anch'esse eccellenti. Un buon gioco.

A.L.

Il nemico è intercettato dal radar a corta portata

Thunderstrike

PC EGA, CGA

Uno dei più ricchi giochi 3D a superfici piene su PC, in cui la grafica è convincente sia in EGA che in VGA.

Logotron

I responsabili della MageCorp Industrie lanciano una sfida a tutti i piloti dell'universo. Thunderstrike è uno dei rari giochi, nel genere, ben riusciti su PC: i soft "arcade" non godono tutti di animazione e di grafica accurata come quella presente in questo game. Montagne e valli si susseguono con tinte ben scelte. Il campo di gioco che sorvolerete durante il combattimento è migliore di quelli di tutti i simulatori di combattimento aereo riuniti. Parecchi generatori appartengono al campo che proteggete, sono piccole montagne che dovrete difendere a costo di rimetterci la vita. Altrove sul territorio, i generatori nemici producono regolarmente delle navi con imponenti armamenti. Queste ultime sono predisposte sia per attaccarvi, sia per collocarsi sopra i vostri generatori per estrarne tutta l'energia. Ecco tracciato lo scenario di questo superbo soft. All'inizio, il giocatore sceglie fra cinque apparecchi. E' grazie all'esperienza che il pilota potrà apprezzare le capacità specifiche di ogni apparecchio. Inizialmente il pilota è immobile in volo statico a bassa quota e osserva il suo apparecchio in veduta aerea. Una pressione sul pulsante a sinistra del mouse accende i reattori e l'apparecchio parte in una corsa folle. Lo scorrimento della scena è superbo. E' possibile acquisire o perdere altitudine per evitare picchi rocciosi, o sorvolare a volo radente una pianura. Ultimo punto, il tasto destro del mouse comanda, naturalmente, il laser... Thunderstrike pone tutto il suo interesse nella gestione 3D dell'animazione. Fluido, molto realistico, il volo è talmente avvincen-

Schermo, testi e mappa d'appoggio

te che ci si trova a spingersi fra le montagne anche quando nessun nemico appare sul radar. Che si tratti di configurazione EGA o VGA, la grafica è eccellente e largamente superiore a quanto si è abituati a vedere su PC. Gli effetti sonori sono un po' limitati dalle possibilità della macchina, come avviene regolarmente su PC. Dal lato strategico, il gioco si scompone in missioni di livello man mano più elevato. Gli avversari sono sistematicamente segnalati dal radar presente nel vostro apparecchio. Polverizzati da uno o più colpi laser, a volte si lasciano dietro "pods" d'energia dai poteri multipli e che è bene raccogliere (potenza di sparo, turbo per accelerazioni vertiginose, ecc.). Vera prodezza su PC è la gestione 3D che sedurrà tutti coloro che hanno apprezzato il vecchio Mach 3 per la fluidità del volo, senza mai soffrire dei difetti abituali dei PC (lentezza, salti nell'animazione, ecc.). Fanatici dell'azione e del pilotaggio 3D Thunderstrike è veramente il soft che fa per voi!

M.B.

Tipo	*Arcade/comb. 3D*
Interesse	*17*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆

Nota

Thunderstrike costituisce la dimostrazione lampante delle possibilità di un PC 286/386 EGA o VGA nel campo dei giochi d'azione. Non ho mai visto un'animazione 3D a superfici piene così rapida e fluida. Incredibile! Inoltre, cosa che non guasta, la sceneggiatura è lontana dal limitarsi ad un semplice shoot'em-up.

C.T.

Bisogna recuperare questo "pod"

In ogni città il giocatore agisce su tutte le costruzioni

Rings of Medusa

ATARI ST -AMIGA

Avventura delle molteplici sfaccettature, questo software è notevole, ma veramente difficile.

Starbyte. Programma: Till Bubeck; musica: J. Mippel.
Rings of Medusa offre all'inizio del manuale un racconto che vi immerge già nell'atmosfera dell'avventura. Un paese immaginario vede nelle sue terre svilupparsi le forze del male. Medusa, l'incarnazione femminile di Sauron (il demone caro a Tolkien), lancia l'ultimo attacco contro il vostro castello. Orchi, draghi e sortilegi mettono il paese a ferro e fuoco. L'avventura vera e propria ha inizio dopo il disastro. Con pochissimo denaro e nessun amico, l'eroe dovrà riprendere il controllo del potere. Questo superbo gioco di strategia ha dalla sua una buona grafica e un'eccellente maneggevolezza. E' duro, invece, sopravvivere in questo universo! Il quadro di gioco principale di questo soft è una mappa molto ben disegnata in veduta aerea sulla quale muove il personaggio. Controllata col mouse, l'icona che simboleggia il vostro eroe percorre monti e pianure, accompagnate dal "clop-clop" del suo cavallo. Superbo! In vista di un primo castello, l'eroe deve decidere se penetrare nella fortezza. Nella seconda fase è necessario visitare uno a uno tutti i palazzi della città: quando giungete alla banca aprite un credito di 1000 scudi. Nel parco della città il giocatore recluta alcuni uomini, dal forzuto gigante, all'elfo

Alla ricerca della vostra armata...

Acquisto di merci per il commercio

Uno dei castelli di Medusa

Non una sola azione da tastiera

maligno e discreto. Nell'armeria, equipaggerete la vostra equipe con armatura, scudo e spada, nella scuderia acquisterete cavalli e carri per il trasporto delle merci. Per giungere alla fine di questa partita, dovrete innanzitutto trovare del denaro. Per questo, avete la possibilità di commerciare, trovare tesori o darvi al brigantaggio. Quando si lancia di nuovo sulle strade del reame, il giocatore vede sfilare sul calendario i giorni di quest'anno nero. Egli rivenderà a nord il pesce acquistato ad est, scoprirà una miniera con coordinate segrete (comunicategli nel tempio della città) per trovare forse oro o argento; infine, quando sarà sufficientemente potente, potrà attaccare i castelli del nemico e insediarvi una parte della propria armata. Come un Monopoli medievale, Rings of Medusa vi invita dunque a conquistare l'insieme del piatto di gioco. Il livello di difficoltà rischia di scoraggiare un buon numero di giocatori. Con il mouse, lavorate su un menu situato in basso sullo schermo. Una ventina d'icone vi permettono di vendere e acquistare merci, attaccare o battere in ritirata, inviare degli esploratori, ecc. Aiutati da un manuale molto completo per la gestione delle icone, sembrerebbero necessarie logica e pazienza... ma occorre anche fortuna e soprattutto temerarietà. Parecchi aspetti del gioco rischiano infatti di bloccare l'avventuriero dopo pochissimo tempo. Potete salvare su dischetto solo un mese di gioco: poco quando si pensa a tutto ciò che può accadere in trenta giorni di lotta... Il commercio, è sorprendentemente poco redditizio.
Acquistare 1000 scudi di pesce in riva al mare e attraversare tutto il territorio e rivenderlo a solo uno scudo in più per unità, equivale a una perdita poiché c'è da mettere nel preventivo anche il salario dovuto ai vari aiutanti. Bisogna anche tener conto dei combattimenti che è quasi impossibile evitare. Inizialmente, sarete sistematicamente depredati dal nemico. Di fronte a questa difficoltà fin troppo spinta, non abbiamo potuto apprezzare tutte le finezze di questo soft, come l'acquisto di una imbarcazione, i combattimenti navali, ecc. Rings of Medusa è un ottimo software, per quanto concerne il tema, ricchezza di gioco, longevità dell'interesse e la correttezza della rappresentazione grafica e sonora. Sarà però del tutto inutile caricare questo soft se non siete pronti a sudare e a subire decine di insuccessi prima di vedere un giorno la fine del tunnel. *A.C.*

Tipo	Strategia
Interesse	16
Animazione	☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Versione Amiga
Rings of Medusa su Amiga non è molto diverso se non per il suono migliore. Un gioco superbo, ma molto, troppo, "hard"! *M.B.*

Tipo	Strategia
Interesse	16
Animazione	☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Secret Defense: Operation Stealth

ATARI ST

Agente americano coinvolto in un'oscura storia di spie, l'eroe conta sulle vostre facoltà di deduzione per cavarsela. Non è facile, spremete le meningi!...

Delphine Software. Soggetto: P. Cuisset, P. Chastel. Programmazione: P. Cuisset, P. Chastel, J. Martinez. Grafica: Imagex, M. Bacquè, E. Le Coz. Suono: J. Baudlot, M. Minier.
Operation Stealth vi cala in un'oscura storia di spionaggio. Impersonate un super agente segreto americano, John Glames. Il gioiello della ricerca militare, lo Stealth Fighter, un aereo dalle incredibili possibilità, è stato rubato! I sospetti gravano sul generale Manigua. L'avventura comincia nell'aeroporto di questo paese. Come ogni agente segreto che si rispetti, possedete diversi gadget. Dovrete subito affrontare un problema

Il luogo d'incontro col vostro contatto

Al terzo stadio, l'avventura continua

che può rivelarsi spinoso. Dovrete passare la dogana e il controllo per l'ingresso nel paese. Il passaporto americano in vostro possesso rischia di non essere un buon salvacondotto, visto lo stato piuttosto catastrofico delle relazioni fra i due paesi! Perché non informarvi delle ultime novità locali prima di effettuare un'azione irreparabile? Apprendete dai giornali che le cose vanno abbastanza bene fra un paese europeo e il Santa Paragua e non vi resterà che da mettere in funzione uno dei vostri trucchi per ottenere un nuovo passaporto più autentico di uno vero. Isolatevi per effettuare questa piccola manipolazione, se volete evitare noie. Prima di lasciare l'aeroporto, la hostess della ricezione vi consegnerà un telegramma laconico che contiene tuttavia un'informazione fondamentale. Torniamo alla nostra spia. Perché non esaminare i bagagli sul nastro scorrevole? Via, date prova d'un po' d'audacia, e appropriatevi senza vergogna del bagaglio del vostro contatto. Prima di superare la dogana, mettete a profitto i vostri gadget, in particolare utilizzando il rasoio. Il doganiere esiterà certo un po' quando si accorgerà che importate dei documenti che non sono a vostro nome, ma tutto si risolverà comunque senza problemi. Sarà invece dannoso tentare in seguito il furto di altri bagagli. Una volta in città, raggiungete il luogo dell'appuntamento senza dimenticare di portare il segno di riconoscimento. Non attardatevi soprattutto presso il cadavere se non volete finire in prigione per omicidio! Avrete a che fare con numerose situazioni difficili o critiche. Non è infatti così evidente liberarsi ed uscire dalla miniera quando si è legati

Bisogna superare i labirinti per accedere infine all'ufficio presidenziale

come una salame. E ciò non è ancora niente di fronte alla situazione disperata che vi attende e che vi vedrà gettato con una pietra al collo in fondo al mare. L'avventura è particolarmente difficile ma realmente appassionante, e molto spesso dovrete usare parecchio tempo su un solo schermo. A voi spremere sufficientemente le meningi! Inoltre, in certi casi non disponete che di un tempo limitato per reagire. Alcuni giochi d'azione completano l'avventura. Nel labirinto del palazzo alcune guardie vi cercano mentre altre non fanno che effettuare una ronda immutabile. Anche l'humor non è trascurato e il dialogo delle due spie sovietiche vale tanto oro quanto pesa! L'ergonomia del gioco è eccellente una volta ben assimilato il principio di funzionamento. Un clic a destra fa apparire la finestra delle azioni possibili vicino al cursore. Un nuovo clic a destra compie l'azione richiesta su un oggetto in vostro possesso, mentre un clic a sinistra permette di agire sull'ambiente. La grafica è accurata e l'animazione dell'eroe molto riuscita. Dal lato sonoro la versione ST dispone di effetti sonori MIDI veramente eccellenti.

I caricamenti sono abbastanza lunghi, ma si effettuano per una lunga fase di gioco. In più, i felici possessori di hard disc potranno beneficiare della sua rapidità, visto che il sistema di protezione utilizzato autorizza senza problemi la riproduzione su disco rigido. Una piccola precisazione a questo riguardo: i tre dischetti del programma sono a doppia faccia. In conclusione, Operation Stealth è un superbo gioco d'avventura che vi impegnerà a lungo. Cosa chiedere di più?

A.C.

Tipo	Adventure
Interesse	18
Animazione	★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★★★

Una delle numerose animazioni

Il portiere si dimostra intrattabile

La vedette, futuro grande amore...

Lupo Alberto

AMIGA - ST - C64

Ma l'amore va ancora di moda? E chi lo sa! Forse nascosto in qualche angolo, ma che non bisogna far vedere, in noi c'è uncora posto per un pizzico di romaticismo...

Idea
Per gli amanti dei videogames ecco un'altra idea da Idea (scusate il gioco di parole ma è più forte di me...). Lupo Alberto si affaccia ai nostri monitor per raccontarci la sua storia terribilmente romantica. La trama narra del grande amore nato tra Lupo Alberto e Marta: un amore senza confini! Purtroppo, delle volte accade anche questo..., non tutti gli abitanti della variopinta fattoria Mackenzie vedono la cosa di buon occhio anzi, sembra che tutti congiurino contro i due protagonisti. Il game porta il videoplayer attraverso dieci livelli di humor e simpatia, con una sorpresa alla fine di ognuno... Un plattaformgame popolato da comici personaggi fumettistici, identici in tutto e per tutto a quelli ormai famosi scaturiti dalla fantasia e dalla matita di Silver, alias Guido Silvestri. Il gioco sarà disponibile anche in versione multilingue ed ognuna di queste conterrà un libretto di strisce inedite disegnate da Siver che sicuramente riscontreranno il vostro favore. A.C.

Partite alla ricerca...

...in un luogo pieno di difficoltà

... della vostra metà...

Tipo	*Plataforme -Game*
Interesse	*17*
Animazione	*☆☆☆☆☆*
Grafica	*☆☆☆☆☆☆*
Suono	*☆☆☆☆☆*

Creation

Sound Blaster

Amate il gioco e la musica? Prevedete l'acquisto di una scheda sonora per PC? Sound Blaster è attualmente disponibile per i PC che siano compatibili con lo standard Ad-Lib. Alla portata di tali utenti suoni per i games preferiti, creazioni musicali e MIDI!

I PC compatibili sono ormai entrati interamente a far parte delle macchine ludiche. Il solo punto debole, che finora ha frenato l'evoluzione di questa macchina nella specifica materia, era proprio la povertà del sonoro nei giochi.
Con questa scheda, Sound Blaster, è stato rimosso l'ostacolo: il suo costo si aggira attorno alle 335 mila lire. Un buon investimento...

Semplicità di installazione
Sound Blaster è composto da una scheda, un soft (versione 3 1/2" e 5 1/4" inclusi nella confezione) e un manuale che è però redatto in inglese. L'installazione della scheda su PC tradizionale non comporta alcun problema, mentre per quanto riguarda i compatibili portatili bisognerà verificare, prima dell'acquisto del prodotto, la possibilità di supportare le schede dette "lunghe" (chiedetelo al rivenditore...). L'installazione del soft permette di verificare rapidamente il buon funzionamento dell'insieme. Grazie a un sistema di switch è possibile, se si rende necessario, modificare la configurazione del materiale in funzione del tipo di PC utilizzato; effettuare tale operazione diventerà un gioco da ragazzi seguendo le istruzioni (in inglese) contenute nel manuale allegato. Fornito anche, con l'insieme scheda/soft, un cavo di connnessione vi permette di collegare la scheda alla cuffia, agli altoparlanti o, meglio ancora, al vostro hi-fi. Potete regolare la potenza sonora d'uscita, sempre per mezzo della scheda Sound Blaster, mediante un potenziometro (molto utile per l'utilizzo diretto di una cuffia). E' ugualmente disponibile una presa micro di cui vedremo il funzionamento più avanti. Per inizializzare Sound Blaster sarà sufficiente lanciare il programma. Efficace e rapido, soprattutto se si automatizza il caricamento nel file AUTOEXEC. BAT del PC (file che viene lanciato automaticamente al momento dell'accensione del micro).

Menu e sottomenu: ecco la funzione Help

Una scheda dai molteplici usi
La scheda Sound Blaster vi consente di utilizzare i suoni evoluti di aluni soft. L'utilizzatore beneficerà ugualmente della compatibilità MIDI di Sound Blaster, del suo soft interno di creazione musicale e di alcune funzioni di digitalizzazione, sintesi vocale, ecc... L'ultimo punto, prima di passare alla descrizione vera e propria, è quello di poter utilizzare la scheda come interfaccia joystick, che si rivela particolarmente utile per chi non possiede una scheda dedicata. Spiegheremo dettagliatamente l'utilizzazione di ogni funzione e tenteremo di rispondere alla domanda che si pongono praticamente tutti i possessori di PC: devo acquistare una scheda sonora e perché?

L'utility di creazione musicale

Dei suoni "compressi" su PC?
E' da un po' di tempo che i soft editi per PC presentano nella loro etichetta la nota "compatibile con la scheda sonora Ad-Lib". Lo standard Ad-Lib è un'interfaccia distribuita massicciamente negli USA che sta rapidamente diffondendosi anche da noi. Il vantaggio della scheda Sound Blaster risiede proprio nella compatibilità con questo sistema. Ma attenzione: avere la compatibilità Ad-Lib non significa necessariamente che i suoni dei soft siano di qualità. Dopo aver provato Sound Blaster su dei soft recenti e di genere diverso, abbiamo constatato che a volte il risultato è eccellente, mentre altre, disastroso. Prendiamo, ad esempio, i soft Sierra: gli appassionati degli adventure/animati, che hanno investito circa L.460.000 in più per acquistare la configurazione PC, resteranno certamente delusi! In effetti, in questa specifica circostanza, Sound Blaster, non procurerà che delle semplici musichette

La tastiera del PC si trasforma in un piano

di accompagnamento con melodie grezze. Alcune delle fasi di gioco non sviluppano suoni interessanti e il livello rimane molto lontano dalla eccellente qualità della colonna sonora di Maupiti Island su Amiga. Per quanto riguarda Circuit's Edge della Infocom, le melodie di accompagnamento sono molto più evolute; ma anche in questo caso non si tratta di suoni reali ma bensì di un accompagnamento melodico. Al contrario, il noto Wolfpack sfrutta al 100% le possibilità offerte da Sound Blaster. Il rumore cupo dello sparo dei cannoni, le esplosioni, il leggero rullio del motore del sommergibile, ecco quella che può essere definita una vera ambientazione sonora. Grazie a Sound Blaster ho scoperto la potenzialità di un programma che già ammiravo! Accidenti! Avrete già capito anche voi che i programmatori non hanno ancora deciso di sfruttare al massimo le possibilità sonore di questa nuova scheda. Ci vorrà ancora molto tempo prima che tutti gli editori capiscano che, ormai, anche un gioco su PC senza i giusti effetti sonori non è che un'aberrazione!

Sound Blaster, un'interfaccia MIDI

Se possedete già uno o più sintetizzatori o se contate di lanciarvi nel mondo MIDI, la scheda Sound Blaster adempirà per voi al ruolo di interfaccia MIDI! Collegata da un cavetto speciale (non fornito con l'imballaggio) a uno strumento

Efficace registrazione di un campione

MIDI offre tutte le possibilità in campo musicale. La presa MIDI permette di collegare cinque strumenti direttamente (cinque uscite OUT).

La sintesi vocale, il campionamento

Quando si carica Sound Blaster, appare il menu che presenta diverse opzioni: Parrot (pappagallo) è una piccola utility divertente e utile. Il "Pappagallo" che appare sullo schermo si prepara a ripetere tutte le frasi che detterete attraverso Sound Blaster collegato al micro. L'effetto sonoro è convincente e piacerà, senza dubbio, a tutti i neofiti della digitalizzazione. Dopo essersi divertiti un po' si passa alle cose serie con Voxkit: un digitalizzatore di buona

Il packing finisce il lavoro

qualità, molto semplice da maneggiare. Come nel precedente potrete campionare una frase, un suono, un brano musicale per poi riascoltarlo o salvarlo su hard disc o su dischetto. Grazie a molti sottoprogrammi sarà possibile compattare questa "registrazione" in un formato che potrete, in seguito, riutilizzare all'interno dei vostri listing.

Una piccola utility permetterà ai neofiti di lanciare, per esempio, delle sequenze sonore al momento dell'accensione della macchina sul genere "Buongiorno, qui è il vostro caro PC"... Non è carino?

L'utilizzo di Sound Blaster come campionatore dà buoni risultati sia per gli utenti a livello amatoriale che semiprofessionale, ai quali la scheda consente di creare una colonna sonora coerente.

Divertente, il pappagallo ripete dopo di voi!

La creazione musicale

Il programma di creazione musicale (l'ultima utilizzazione di Sound Blaster) non arriva a livelli di Music Studio o Deluxe Music, ma, comunque, ha di che sedurre coloro che vogliono muovere i primi passi nella creazione musicale. Il principio di funzionamento del programma è molto semplice: con l'aiuto della tastiera l'utente può scrivere una melodia (quattro strumenti diversi) e l'accompagnamento ritmico basso/batteria/arpeggio. Modifica del tempo, trasposizione, possibilità di salvare o caricare pezzi già pronti, raggiungono la qualità equivalente a quella che si ottiene da una tastiera portatile Yamaha o Casio.

Bisogna comprarlo?

Se si tratta di sfruttate gli effetti sonori presenti in un soft, la risposta è... si! Ma attenzione, pochi soft sono concepiti per questo sistema e il risultato è troppe volte scadente. Per una utilizzazione MIDI, la risposta è sempre si! Per quanto riguarda l'utilizzazione degli ultimi programmi citati (campionamento, creazione musicale, ecc.) la risposta è ancora... si! L'insieme è maneggevole, adeguato e facile da usare.

La scheda Sound Blaster è reperibile presso:

Megabyte via Castello, 1 - 25015 Desenzano del Garda (BS). Tel. 030/9911767.

Mad Max

☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20
☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

Anarchy

Amiga - ST

GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	-

Classico ma appassionante questo è quanto si può dire a prima vista di questo shoot'em-up chiamato Anarchy. L'obiettivo proposto da questa missione consiste nel proteggere delle basi terrestri distruggendo nel contempo tutti gli alieni che sfilano nel radar e si trovano nel vostro terreno d'azione. Lo scrolling verticale di Anarchy è molto fluido, l'animazione flessibile e rapida, gli effetti sonori convincenti. La giocabilità, con il joystick è di una precisione stupefacente. Lo ship può cambiare direzione nel tempo di un battito di ciglia, ma deve combattere contro una realistica sensazione d'inerzia. Tutte queste qualità non mancheranno di sedurre gli appassionati del genere. Queste sono le note positive, per contro bisogna mettere sulla bilancia la mancanza di originalità degli scenari che non permetteranno, in definitiva, ad Anarchy di raggiungere il rango di hit. A parte ciò, è possibile collezionare delle armi via via più potenti e la progressione del gioco si rivela ben dosata nella difficoltà. (Dischetto Psygnosis)

Blue Angels

C64 - PC - Amiga

GENERE	SIMULAZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	39000-69000

Dopo aver conosciuto la voluttà dei combattimenti aerei con Falcon o Bomber, ecco che le allucinanti figure di aerei volteggianti sono alla vostra portata. Questo game si propone, in effetti, di fare di voi un membro della più famosa squadriglia acrobatica americana di aerei: i Blue Angels. Ai comandi del vostro F/A-18, dovete effettuare con i membri della vostra squadra, le figure acrobatiche più audaci possibili. Il Diamond Rolls e altre cose del genere non avranno più segreti per voi. Per prepararvi all'esibizione aerea vera e propria, disponete di un simulatore di volo che vi permette di acquisire dei buoni riflessi e una preparazione adeguata. Gli effetti grafici sono in 3D a superfici piene, ma la gestione dei numerosi aerei e degli oggetti al suolo va a scapito della velocità dell'animazione in alcuni momenti irregolari. Malgrado tutto la simulazione è interessante, sopratutto grazie alla visualizzazione delle squadriglie in modo multiplo e non mancherà di conquistare gli appassionati. (Dischetto Accolade)

Fighter Bomber

Amiga - ST - C64 - PC - Spectrum - CPC

GENERE	SIM.VOLO COM. AE.	ANIMAZIONE	★★★★
INTERESSE	15	SUONO	★★
GRAFICA	★★★★	PREZZO	29000-69000

Adattare un simulatore di volo così completo come Fighter Bomber (già testato su Videogiochi nelle hit per la versione PC) su CPC, è una vera e propria avventura vista la differenza di potenzialità tra le due macchine. Eppure il tentativo è riuscito e, ultimamente, abbiamo assistito all'uscita di soft di qualità su questa macchina. Certe opzioni, ben inteso, sono assenti nella versione CPC, ma il realismo degli effetti grafici e dell'animazione non deluderanno per niente gli aspiranti piloti. D'altronde gli autori hanno mantenuto i menu multipli visti nella versione originale anziché privilegiare la strategia sulla carta che precede ogni missione. Per la vostra ludoteca CPC, Fighter Bomber vi si iscrive a lettere d'oro e rappresenta il simulatore indispensabile per tutti gli estimatori del genere. Dopo questa buona adattazione attendiamo ancora con più impazienza l'uscita di Fighter Bomber Advanced, soft che aggiunge una quindicina di missioni al menu strategico e che, attualmente è già disponibile su PC e ST. (Dischetto Activision)

Klax

C64 - CPC - Amiga - ST

GENERE	STRAT./AZIONE	ANIMAZIONE	★★★★
INTERESSE	18	SUONO	★★★★
GRAFICA	★★★★	PREZZO	75000-85000

Dopo aver fatto una vera strage nelle sale gioco, Klax fa la sua apparizione su Amiga. L'obiettivo del gioco è semplice: delle mattonelle di diverso colore si avvicinano verso di voi su un tappetto rotante. Dovete recuperarle in tempo e piazzarle in cinque "casse" in modo da realizzare degli assemblaggi verticali, orizzontali o diagonali dello stesso colore. Sotto questa apparente semplicità si nasconde in realtà un gioco accattivante, nella linea di Tetris, tanto per intenderci! La possibilità di arrestare temporaneamente una mattonella così come le mattonelle jokers arricchiscono ancora di più il gioco. Allo stesso modo, il fatto di poter cominciare a un livello variabile è eccellente. La versione su Amiga corregge i difetti di colore presenti nella versione ST e anche gli effetti sonori sono meglio resi e soprattutto molto più ricchi. In questa adattazione il gioco è ancora più rapido e quindi più difficile, anche se questo è un incentivo per chi ama competere ad alto livello. In definitiva, un grande gioco di strategia! (Dischetto Domark)

PUZZNIC

Lost Dunchman Mine

Amiga

GENERE	STRAT./ADV./AZ.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	29000

Ecco un soft che piacerà a chi sogna di trovare un grande filone d'oro! Lost Dutchman Mine vi invita, appunto, a partecipare alle gioie e alle vicissitudini di un cercatore d'oro. Dopo aver , in un primo tempo, acquistato il materiale necessario per pescare e setacciare l'oro, dovete imparare a gestire i viveri e i beveraggi che possono, in caso di uso eccessivo, rivelarsi vitali. Con i soldi guadagnati, sarà possibile acquistare dei muli e completare il vostro equipaggiamento in modo da poter andare ad esplorare le miniere alla ricerca delle mappe del tesoro scomparso. Il principale interesse del gioco è dovuto alla varietà degli scenari e alla gestione rigorosa indispensabili per poter guadagnare... I diversi avvenimenti esterni (attacco degli indiani o dei banditi, partite di poker con gli avventori del saloon) e l'aspetto adventure della ricerca delle mappe, rendono questo soft un game da cui è difficile staccarsi! La realizzazione dell'insieme non è eccezionale ma, comunque, piacevole. (Dischetto Magnetic Image)

Projectyle

PC - C64 - Amiga - ST

GENERE	FOOTBALL FUT.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Projectyle è veramente forte come vitalità e originalità delle scene. Dal lato vitalità, fluidità dell'animazione e precisione delle risposte del joystick al minimo movimento del vostro pugno, c'è di che sedurre i patiti del genere. Ogni quadro si compone di parecchie sale. Nella prima si troverà per esempio la vostra rete, nella seconda la rete del secondo giocatore, per finire con una stanza che comporta tre reti. Bisogna dunque lanciare la palla in un corridoio che conduce verso una delle sale dell'avversario. A questo punto ricorda Speed Ball: stesso nervosismo, stessa violenza, stesso piacere! Projectyle sviluppa infine una strategia discreta ma efficace che permette di elaborare la progressione del proprio giocatore, scegliere l'avversario, ecc. Scopo di ogni match: segnare più reti dell'avversario e collezionare per far ciò dei bonus di rapidità, evitare le icone che paralizzano il personaggio, ecc. Semplice, ben concepito, "diabolicamente" nervoso, questo soft porta una ventata d'aria nuova. (Dischetto Electronic Arts)

Rotox

Amiga

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Questa volta, in Rotox, avete a che fare con un nuovo robot che deve superare dei test prima di essere definitivamente confermato in servizio. Ci auguriamo che non soffriate di vertigini, poiché non percorrereste molta strada. Infatti, dovrete circolare su piattaforme sospese nello spazio e come se non bastasse i vostri nemici faranno fuoco all'impazzata contro di voi nel tentativo di impedirvi di proseguire.

Rotox è un programma originale, che beneficia di una eccellente realizzazione. L'animazione è particolarmente riuscita, perché il vostro personaggio resta sempre al centro dello schermo mentre la scena ruota intorno a lui. Ciò è abbastanza sconcertante nelle prime partite, tanto più che si deve trovare il metodo che permette di evitare i proiettili nemici. Ma non è questa l'unica difficoltà che dovete superare, in effetti, passare su piattaforme mobili per spostarsi da un punto all'altro si rivela molto pericoloso. Un programma interessante. (Dischetto US Gold)

Skidz

Amiga

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-39000

L'ecologia va di moda ed è dovere di tutti apportare un contributo personale! Persuaso dallo slogan "tenete pulita la vostra città", decidete da buon cittadino quale siete, di raccogliere l'immondizia sparsa attorno a voi. In ogni settore della città, dovete recuperare il 75% dei detriti e metterli negli appositi contenitori. Questo è a grandi linee quanto vi propone questo game. Skidz è un programma molto gradevole, anche se difficile. I comandi rispondono bene, ma i percorsi sono piuttosto accidentati e diversi personaggi vi ostacolano nei vostri spostamenti. Potete fare il vostro giro in bici o in skateboard, ma ciò non influisce sul controllo del vostro personaggio. L'azione è interessante, tanto più che disponete di un tempo limitato per compiere la vostra missione. Un gioco a schermo pieno, con una buona grafica e scene varie, che forse, divertendo, abituerà i ragazzi ad essere i primi "controllori ecologici" della propria città.
(Dischetto Gremlin)

Tennis Cup

CPC

GENERE	TENNIS	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Tennis Cup avrebbe già dovuto apparire nelle Hit, ma l'articolo è "saltato" dalle nostre colonne in corso di preparazione. Presentiamo le nostre scuse a tutti i possessori di CPC.
Tennis Cup infatti utilizza al meglio le possibilità dell'Amstrad, anche se in questi ultimi tempi non è proprio una novità! Infatti non è certo il primo soft testato che presenti queste caratteristiche! Pochissime opzioni sono state soppresse nella versione 8 bit. Solo due velocità di gioco, meno fasi di presentazione, il gioco non perde alcuno dei suoi migliori punti. Optando per un pannello di colori ristretto, i programmatori e grafici hanno saputo conservare la vitalità del gioco. Ogni possibilità di rilancio è sul menu, con istruzioni ben più complete di quelle offerte con la versione ST. Il gioco resta fluido, benché naturalmente un po' frammentario rispetto a quello della versione 16 bit. Per i possessori di CPC, Tennis Cup è l'unico tennis degno di questo nome. Da non perdere!
(Dischetto Loriciel)

Time Soldier

ST

GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	18000-39000

Questo adattamento, testato su console Sega, è avvincente ma poco originale. Si tratta di uno shoot'em-up classico, a scrolling verticale, nello stile di Commando. Il gioco è fluido e rapido. Il vostro personaggio gode di una grande libertà di movimento: può percorrere tutto lo schermo, sparare in tutte le direzioni e anche modificare la sua strategia ad ogni nuovo tentativo improvvisando un percorso diverso per un certo quadro e prendendo il nemico alle spalle, ecc. Le armi non sono molto numerose su questa versione ST, tutt'al più tre tipi di difesa aventi tre gradi di potenza ciascuno (sparo multiplo per esempio). Il giocatore può ugualmente collezionare dei bonus che accelerano gli spostamenti del suo personaggio. Per concludere, pensiamo che la rappresentazione fin troppo classica di Time Soldier non sedurrà che i più puri appassionati del genere. Da notare infine che il gioco vede il suo interesse decuplicato nel modo a due giocatori (manuale tradotto).
(Dischetto SNK)

HI-SCORE
Gallery

Marco C. - Fiorano Al Serio (BG)
Castlevania (Nintendo) **104630 pt**

Gianluca C. e Adriano V. - Stradella (PV)
Super Mario Bros (Nintendo) **925050 pt**

GV16

COGNOME ____________________

NOME ____________ ETA' ______

INDIRIZZO ____________________

CITTA' ____________ C.A.P. ______

GIOCO ____________________

ACQUISTATO DA ____________________

MACCHINA ____________________

PUNTEGGIO RECORD ____________________

NOTE ____________________

HI SCORE • HI SCORE • HI SCORE • HI SCORE

Inviate il coupon a fianco riportato corredato di:

- *una vostra foto*
- *una foto della schermata con il punteggio raggiunto.*

Sono idonee anche fotografie scattate con Polaroid, purché ben chiare e nitide. Inviare le buste a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9
20124 Milano

Michele C. - Milano
Rick Dangerous (Amiga) **744270 pt**

Roberto S. - Roma
Secret Quest (VCS 2600) **280058 pt**

Davide S. - Padova
Trojan (Nintendo) **211000 pt**

Davide S. - Padova
Life Force (Nintendo) **428040 pt**

Romolo R. - Roma
Super Mario Bros (Nintendo) **5657250 pt**

Massimiliano S. - Roma
Ivanhoe (Amiga 500) **101935 pt**

Massimiliano S. - Roma
Rainbow Island (Amiga 500) **1141210 pt**

Massimiliano S. - Roma
Space Ace (Amiga 500) **16780 pt**

DARIO MUSTANG,
ARI PIU' BELLI DEL MONDO...

CLUB Vacanze

E IN PIU' 25 PC TULIP 386 SX Hard Disk da 20 MB!

VANTAGGI

Abbonarsi alle riviste Jackson offre i seguenti vantaggi: ■ sconto del 20% sul prezzo di copertina ■ prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento ■ diritto a ricevere Jackson Card 1991 che le garantisce: • sconti particolari presso American Contourella, Coeco, Commodore, Galtrucco, GBC, Misco, Sai, Salmoiraghi-Viganò, Singer • sconto del 10% sui libri Jackson acquistati presso le librerie convenzionate, per corrispondenza direttamente dall'editore e presso gli stand Jackson in tutte le fiere specializzate • invio del primo numero della rivista Jackson Preview Magazine e del Catalogo Libri e Novità Jackson • Jackson Card la abilita inoltre ad un'ora di collegamento gratuito alla nuova rete telematica **JacksOnLine**. Informazioni dettagliate su questo servizio sulle nostre riviste. ■ partecipazione a un concorso con: 1° premio: **cavallo Mustang** (o altro cavallo di allevamento italiano) oppure moto **YAMAHA XV 535.** - 2° premio: viaggio e soggiorno di otto giorni per due persone alle **Maldive** - 3° premio: viaggio e soggiorno per due persone di otto giorni ai **Caraibi** - 4° premio: viaggio e soggiorno per due persone di otto giorni in **Sardegna**. **Viaggi e soggiorni sono offerti da Villaggi Vacanze** - 5° ÷ 29° premio: computer **Tulip 386 SX** hard disk 20 MegaByte. Per partecipare al concorso è sufficiente abbonarsi o rinnovare il proprio abbonamento almeno a una delle riviste Jackson. Legga le modalità sul retro.

Tulip computers

JACKSON CARD 1991

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

JACKSONLINE

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

COMMODORE 64/128

Certificazione e normalizzazione nello spazio europeo

ABBONARSI È FACILE

MODALITA' Abbonarsi alle riviste Jackson è veramente facile. Legga attentamente sulla cartolina allegata a questa rivista le modalità di pagamento e scelga quella che preferisce. Non dimentichi che, se è già abbonato, riceverà a casa l'apposito avviso di rinnovo oppure potrà telefonare al numero 02/6948490 nei giorni di martedì, mercoledì e giovedì dalle ore 14.30 alle ore 17.30.

TARIFFE ABBONAMENTO JACKSON 1990 - 1991

RIVISTE	N./ANNO	TARIFFE DI ABBONAMENTO		
BIT	11	L. 61.600	anzichè	L. 77.000
PC MAGAZINE	11	L. 61.600	anzichè	L. 77.000
PC FLOPPY	11	L. 123.200	anzichè	L. 154.000
INFORMATICA OGGI	11	L. 70.400	anzichè	L. 88.000
TRASMISSIONI DATI E TELECOMUNICAZIONI	11	L. 61.600	anzichè	L. 77.000
COMPUTERGRAFICA	11	L. 61.600	anzichè	L. 77.000
ELETTRONICA OGGI	20	L. 128.000	anzichè	L. 160.000
AUTOMAZIONE OGGI	20	L. 112.000	anzichè	L. 140.000
STRUMENTAZIONE & MISURE OGGI	11	L. 52.800	anzichè	L. 66.000
MECCANICA OGGI	11	L. 61.600	anzichè	L. 77.000
WATT	20	L. 32.000	anzichè	L. 40.000
STRUMENTI MUSICALI	11	L. 61.600	anzichè	L. 77.000
FARE ELETTRONICA	12	L. 67.200	anzichè	L. 84.000
AMIGA MAGAZINE (DISK)	11	L. 123.200	anzichè	L. 154.000
SUPER COMMODORE (DISK)	11	L. 110.000	anzichè	L. 137.500
SUPER COMMODORE (TAPE)	11	L. 74.800	anzichè	L. 93.500
PC SOFTWARE 5" 1/4	11	L. 105.600	anzichè	L. 132.000
PC SOFTWARE 3" 1/2	11	L. 132.000	anzichè	L. 165.000
VIDEOGIOCHI	11	L. 35.200	anzichè	L. 44.000

REGOLAMENTO DEL CONCORSO 1) Il Gruppo Editoriale Jackson promuove un concorso a premi in occasione della Campagna Abbonamenti 1990/1991. 2) Per partecipare è sufficiente sottoscrivere entro il 31/3/1991 un abbonamento ad una delle riviste Jackson. 3) Sono previsti 29 premi da sorteggiare fra tutti gli abbonati: **1° PREMIO** a scelta un cavallo Mustang (o altro cavallo di pari valore di allevamento italiano) oppure una moto YAMAHA XV 535. **2° PREMIO** viaggio e soggiorno di 8 giorni alle Maldive, per due persone, offerto da Villaggi Vacanze. **3° PREMIO** viaggio e soggiorno di 8 giorni ai Caraibi, per due persone, offerto da Villaggi Vacanze. **4° PREMIO** viaggio e soggiorno di 8 giorni in Sardegna, per due persone, offerto da Villaggi Vacanze. **Dal 5° al 29° PREMIO** un computer TULIP 386 SX, Hard Disk 20 Megabyte offerti dalla Tulip Computer. 4) Ai fini dell'estrazione i nominativi degli abbonati a più riviste vengono inseriti una volta per ciascun abbonamento sottoscritto. 5) L'estrazione dei 29 premi avrà luogo presso la sede del Gruppo Editoriale Jackson alla presenza di un funzionario dell'Intendenza di Finanza in data 31/5/1991. 6) A estrazione avvenuta l'elenco degli abbonati estratti sarà pubblicato su almeno 10 riviste edite da Jackson. La vincita sarà inoltre notificata agli interessati mediante invio di lettera raccomandata. 7) I premi saranno messi a disposizione degli aventi diritto entro 60 giorni dalla data dell'estrazione eccezion fatta per i premi secondo, terzo e quarto. I tre viaggi soggiorno dovranno essere effettuati compatibilmente con la disponibilità dello sponsor entro e non oltre il 31/12/91, con preavviso non inferiore a 25 giorni. 8) I dipendenti, familiari e collaboratori del Gruppo Editoriale Jackson sono esclusi dal concorso.

RETROSPETTIVA

I VIDEOGIOCHI CHE HANNO FATTO STORIA

STAR VOYAGER

Questo della Imagic è stato uno dei tanti giochi spaziali, in cui, a distinguersi era la prospettiva di gioco vissuta in prima persona, cioè il giocatore aveva l'impressione di trovasi all'interno della propria astronave. Le uniche parti dell'astronave che potevate vedere erano però il mirino e lo schermo radar.

Il gioco

Scopo del gioco è quello di distruggere il maggior numero di navi nemiche, cercando di non esaurire la riserva di energia che come al solito è limitata. L'unico avversario degno di nota presente in Star Voyager è lo ship nemico, di colore rossoarancio, che compare sempre da solo. Durante lo svolgimento del gioco appaiono di tanto in tanto le porte stellari. Simili ad un quadro che si ingrandisce sempre di più, le porte stellari servono a farvi accedere ad un altro settore dello spazio e nel contempo a ridarvi il pieno di energia. L'unico schema è quello dove, in mezzo all'universo stellato, compare il vostro mirino. Nella parte superiore, potete avvalervi dell'aiuto del computer di bordo, il quale indica a sinistra il numero di navi nemiche abbattute, a destra il livello energetico di cui disponete e in mezzo il radar, che mostra la posizione del nemico e quella della porta stellare. Il gioco ha due varianti. Entrambe possono essere giocate da due giocatori. Nel primo gioco gli ship nemici sono controllati dal computer; mentre quando si effettuano gare tra amici è possibile collaborare, il giocatore di destra può sparare, mentre l'altro governa lo ship. Il commutatore di difficoltà destro serve invece a scegliere il tipo di arma: sulla posizione A avrete a disposizione il laser, sulla B i missili al fotone. La differenza risiede nel fatto che il laser è molto più efficace ma consuma 10 volte l'energia dei missili al fotone. Tenete sempre d'occhio il puntino lampeggiante per sapere dov'è la porta stellare. Il vantaggio di Star Voyager consiste nella possibilità di giocare in due, uno contro l'altro. La semplicità di gioco lo rende consigliabile soprattutto ai meno esperti.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

AD&D è stato il precursore degli attuali AD&D attuali, e già allora meritava di essere segnalato per l'originalità delle avventure!

Il gioco

L'obiettivo del gioco è condurre una spedizione di tre valorosi avventurieri alla ricerca della Corona dei Re, nascosta all'interno della Montagna Nuvolosa, attraversando un territorio formato da catene montuose, fiumi, foreste e lunghe muraglie di pietra. La missione è resa difficoltosa dalla presenza lungo il percorso di diversi mostri o altri animalacci che cercano in tutti i modi d'impedirvi di portarla a termine. Col progredire dei livelli di gioco, i mostri si muovono più velocemente e si trovano sempre meno frecce, unica arma del giocatore. La spedizione dei tre avventurieri è rappresentata da tre puntini bianchi dislocati all'interno di una capanna all'estrema sinistra dello schermo. La Montagna Nuvolosa, un picco innevato sempre coperto da minacciose nuvole sta invece all'estrema destra. Tra il punto di partenza e quello d'arrivo vi sono una serie di montagne marroni e nere. Le montagne marroni non si possono attraversare; le montagne nere contengono invece un labirinto di caverne e cunicoli ove sono dislocati in modo casuale diversi oggetti indispensabili per portare a termine la missione: asce, barche, chiavi e faretre. La montagna blu è di media difficoltà e contiene una barca e delle frecce, quella rossa contiene frecce e una scure ed è medio-difficile, mentre la montagna viola contiene frecce e una chiave ed è la più difficile.
La gravità delle ferite è indicata dal colore del guerriero: nero significa che è in piena salute; blu che è leggermente ferito e rosso che è gravemente ferito. Quando un guerriero ferito esce da una montagna tutte le ferite guariscono. Non esiste la possibilità di accumulare punti: o si vince o si perde!
Non ci sono neanche limitazioni di tempo, l'importante è portare a termine la missione. Ogni gioco è una nuova e rinnovata sfida perché il territorio da attraversare e l'interno di ciascuna montagna sono sempre diversi e quindi è necessario modificare la strategia ad ogni nuova partita.
In conclusione si può dire che questo è un game che vale la pena di provare: molta suspense, mostri graficamente ben rappresentati e una buona dose di azione. Per vincere in questo game è necessario usare intelligenza e strategia.

FlashFire

Dall'alto dei suoi 15 anni di esperienza, la GP Elettronica, società produttrice di accessori per videogiochi e home computer, è attualmente presente sul mercato italiano e, con l'imminente apertura delle frontiere, anche su quello europeo,con la gamma FlashFire della quale fanno parte numerosi prodotti dal kit elettronico d'allineamento per la testina del registratore per il Commodore 64, alla penna ottica per Amiga 500, all'alimentatore per Atari e così via...
Tra questa miriade di accessori, spiccano in modo speciale i quattordici modelli diversi di joystick ognuno con particolari caratteristiche. I quattro accessori che trattiamo in questa sede sono tre joystick e un prova joystick a diodi LED.
Il modello più diffuso è, senza dubbio il **Classico**, il quale prevede una impugnatura sagomata per le quattro dita che la stringono, due pulsanti di sparo all'estremità della cloche (uno comandabile col dito indice, l'altro col pollice) e un altro pulsante di sparo posto sulla base. Dotato di autofocus, questo joystick è disponibile in contenitore trasparente, nero e persino dorato.
Altro modello degno di nota è il joystick **Bep Bop**, oltremodo economico, ricalca le caratteristiche dei comandi dei giochi da bar in quanto la cloche è dotata di un comodo pomello e la base prevede un solo pulsante di sparo: è disponibile nei colori bianco e nero.
Assai singolare è il Mouse and Graphic Speedy **Sensorial Joystick**, privo di cloche, ma provvisto di sei sensori: quattro per le altrettante direzioni e due per lo sparo. In questo modello, le cui caratteristiche salienti sono la velocità d'esecuzione e la lunga durata, non vi sono infatti parti in movimento ed i comandi vengono eseguiti semplicemente sfiorando con le dita i relativi sensori.
Il **Trial-Test Joystick**, infine, è un minuscolo apparecchio alimentato a pila, il quale testa la funzionalità del joystick ad esso collegato. Eseguendo ogni movimento (sparo compreso), si illumina il relativo LED rosso segnalando l'efficienza dell'azione. Ciò permette di rilevare velocemente se il malfunzionamento di un game è da attribuirsi al mancato funzionamento del joystick o da un guasto del computer.

Tutto ciò è prodotto dalla:
GP Elettronica via IV Novembre, 32/34 - 20092 Cinisello Balsamo (MI). Tel: 02/6189551; fax: 02/66012023
ed è disponibile presso:
Electronics Performance via S. Fruttuoso, 16/A - 20052 Monza (MI). Tel:039/744164.

INSERT COIN

Per l'occasione, la nostra inviata si è recata nella sala giochi Shining Tag di Oleggio (NO) via Novara 112, la stessa che ci ha messo a disposizione i coin-up all'ultimo SIM. Vediamo cosa c'è di bello...

SHANGAI (Tamtex)

Il titolo di questo game certamente non tradisce il suo paese d'origine. Ancora una volta i giapponesi hanno colpito nel segno e ci propongono questa nuova versione strip del famoso arcade-strizzacervelli Shangai che vi terrà con il fiato sospeso e le pupille dilatate... Ecco un gioco fatto apposta per chi ormai è stufo dei soliti shoot'em-up, delle eterne ricerche per salvare la rapita di turno, delle botte da orbi tra i soliti buoni e i cattivi del momento e... basta, sto cadendo nel personale. Quello che vi presentiamo è un soft nel quale intelligenza, strategia e anche, perché no... un pizzico di fortuna, sono i requisiti principali. Come funziona questo gioco che sicuramente sedurrà molti se non altro per la sua originalità, è più facile da provare che non da spiegare a parole. Il principio è molto semplice e consiste nell'accoppiare due tesserine tipo "domino" che rappresentano lo stesso simbolo. Ma non è poi così difficile, penserete voi! Non fidatevi delle apparenze. La prima difficoltà consiste nel fatto che i giapponesi hanno la brutta abitudine di scrivere i loro games in una lingua molto facile e che conoscono praticamente tutti: il giapponese! Così inserendo il gettone e cominciando la partita vi troverete davanti alla scelta tra quattro splendide ragazze (digitalizzate stile "cartoon" che non si spogliano però integralmente).
Dopo la schermata di presentazione, ecco che comincia il gioco e rimanete subito scioccati! Con un tempo limitato, forse un po' troppo, dovrete accoppiare le varie caselle che non rappresentano un qualcosa di concreto o una icona, bensì l'alfabeto giapponese (!). Altra rilevante difficoltà consiste nel fatto che i tasselli vanno uniti solo uno di fianco all'altro o uno sopra l'altro col beneficio di soli tre spostamenti in diagonale... ma rimaniamo sempre dell'opinione, che "vale più la pratica della grammatica": giocateci... Ad aiutarvi nei momenti di difficoltà (e saranno veramente molti...) vi sono le tre opzioni "help" che vi rintracceranno automaticamente due tessere uguali. E' previsto il gioco a due simultaneamente, per la serie "una mossa a ciascuno e vinca il migliore..." ma se proprio non ce la fate con il tempo a disposizione rimane sempre le opzioni: "go on", per continuare dallo stesso punto e con le stesse caselle che vi erano rimaste e "different" per ripartire dallo stesso livello ma rifacendo tutto dall'inizio.
E una volta "spogliate" le quattro ragazze? ... Beh ... giudicate voi!

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
(Konami)

Cos'è quella "cosa" verdastra, dura all'esterno ma morbida e un po' viscida all'interno? No, ma cosa avete pensato, non è la caramella MENTOS (scusate la pubblicità, ma è come il prezzemolo, sta un po' dappertutto!) è... dieci secondi di tempo per indovinare, e se proprio non sapete di cosa si tratta ve lo diciamo noi: elementare Watson! è un Teenage Mutant Hero Turtles, cosa altrimenti!?! Questi eroi dall'aspetto e dall'abbigliamento che le fa assomigliare a tutto fuorché a delle tartarughe, hanno riscosso sul grosso e piccolo schermo e anche sui giornali, un vasto successo destinato a... formare lunghe code...
Li ritroviamo qui coalizzati contro il temibile e spaventoso Shreddes e le sue orde scatenate di guerrieri che hanno la ferma intenzione di spazzar i Turtles via dalla faccia della Terra.
In questo deciso tentativo, sono riusciti a rapire una famosa reporter, April O'Neill, dallo studio televisivo in cui lavora e la stanno sballottando da una parte all'altra della città. Così, dopo un breve colloquio con Splinter, il Boss, i quattro Turtles iniziano la difficile ricerca dell'amica rapita pur rendendosi conto che il loro compito non sarà molto facile, visto e considerato che la città di New York è molto più grande di quanto non lo sia un guscio di tartaruga... Fognature, strade e costruzioni formano un complesso labirinto in cui i Turtles dovranno raccappezzarsi e dovunque essi vadano dovranno prestare molta attenzione poiché il nemico sta sempre all'erta e non aspetta altro senon di coglierVi alla sprovvista. Ma ora, bando alle ciance, è il vostro turno per dimostrareche le tartarughe non sono poi così imbranate come le dipingono tutti...
Potrete giocare in quattro simultaneamente controllando ognuno un Turtles e guidandolo attraverso la città che vi si presenta dall'alto in 3D; quando agite nelle fognature o all'interno delle costruzioni la fa da re il tradizionale scrolling orizzontale. Nel momento in cui perdete tutta l'energia verrete automaticamente catturati dall'avversario, lasciando ai vostri compagni l'onere di continuare la ricerca. Un buon metodo per energizzare la barra vitale è quello di fare incetta del cibo preferito che, per l'occasione è italianissimo: la pizza!

A.L.

WINTER BUBBLE (Sakoma)

E' proprio vero che i vecchi temi sono sempre i migliori? Con Bubble Bobble ci siamo divertiti, sudando "sangue" per imprigionare i più svariati mostriciattoli all'interno di bolle di sapone, con Rainbow Island a uccidere feroci creature dandogli una botta in testa con un arcobaleno, ma le palle di neve proprio non ce le aspettavamo. Complimenti cari programmatori, siete sempre "er mejo" in fatto di originalità!
E dopo ore di coda davanti al game, sono riuscito finalmente a provarlo e mi accingo a spiegarvi il suo funzionamento (o almeno ci provo!). Winter Bubble vi mette addosso gli abiti di un buffo clown (se non lo è, è straordinariamente somigliante...) che saltella da una piattaforma all'altra cercando di ridurre alla stregua di una grossa palla di neve i vari cattivi di turno, per poi lanciarla contro una parete.
Il game è suddiviso in zone e, alla fine di ciascuna, dovrete vedervela con un grosso e pericoloso mostro di fine livello per un totale di cinque. Già dai primi schermi vi renderete conto dell'estrema facilità di questo soft, soprattutto se giocato in due. Le cinque zone che compongono il game comportano dieci schermate con difficoltà progressiva (o al contrario?), forse anche un po' troppo! Ho avuto la strana impressione che i livelli finali siano ancora piu' facili di quelli iniziali (sarà forse perché si è presa la mano nel gioco oppure perché è l'unico gioco che sono riuscito a finire...?).
Ecco un gioco senza troppe pretese in cui non bisogna spremersi troppo le meningi e che di conseguenza si rivela alla portata di tutti oltre che molto rilassante (ma non camomillatevi troppo...!). Vi divertirà per una, due, al massimo tre partite dopo di che lo saprete a memoria e rischierete di camomillarvi da soli sui comandi...! Bello, originale, entusiasmente, peccato!
E' solo troppo facile... *A.C.*

BLOCK OUT (California D.)
- segue dal numero scorso -

Continuiamo volentieri il discorso su Black Out intrapreso in questa stessa rubrica lo scorso numero: questo coin-op sta letteralmente spopolando in moltissime sale giochi! Di certo, possiamo affermare che è scoppiata la Tetrismania, una vera e propria epidemia di mattonelle colorate che cadono da tutte le parti e rischiano di far finire non pochi in una clinica "psichiatrica" a seguito di "esaurimento nervoso"! Ebbene si! Ecco per l'ennesima volta un sequel del famoso gioco a incastro, ma il brutto è che invece di essere un po' più facile, la storia si complica e non poco... Quello che contraddistingue Block Out è la visione 3D sia delle mattonelle da incastrare che del tunnel in cui devono essere incanalate. L'effetto è molto più realistico poiché in Tetris si vedeva l'intera area di gioco ed era come riempire un recipiente dal basso verso l'alto mentre in Block Out si vede il fondo avvicinarsi ed è più difficile rendersi subito conto del modo esatto in cui orientare il pezzo. Mano a mano che gli strati aumentano aumenta in modo direttamente proporzionale il panico! I pezzi possono essere girati sia orizzontalmente che verticalmente compiendo una rotazione di 360°. Per riuscire a capire che tipo di pezzo cade bisogna farlo urtare addosso alle pareti. Una volta completato uno strato questo scompare. Quando finite un livello cambia anche la grandezza del tunnel e i pezzi a vostra disposizione diventano più difficili da collocare nella giusta posizione.
Adesso è il vostro turno... Basta io passo la mano, scusate... i comandi. Sappiate che per riuscire ad avere ragione di questo game è richiesta pratica, agilità nel cambiare posizione ai pezzi e prontezza di riflessi. Un piccolo aiuto, che non guasta mai, soprattutto in giochi di questo genere, è costituito da una faccia animata che vi parlerà, con una voce profonda e misteriosa... (mmm... che sia qualche fatalona in incognito?), dandovi alcuni consigli utili per il livello seguente: peccato che parli in inglese... In parole povere delego i più esperti a tentare di portare a termine questo terribile rompicapo, io mi arrendo, anche perché se gioco un'altra volta rischio di non consegnare in tempo questa recensione. E allora sì che sono guai seri...!!!

A.L.

SAGAIA (Taito)

Niente di nuovo all'orizzonte! Mi era sembrato di vedere, finalmente, uno "spara e fuggi" completamente diverso dai soliti! Ebbene mi sono sbagliato...
Questo nuovo shoot'em-up altro non è che il seguito del celebre Darius da cui riprende integralmente numerosi elementi. La vera e unica differenza che aveva creato l'iniziale illusione, è data dal fatto che questa volta la macchina è composta da due schermi messi fianco a fianco nel senso della larghezza e l'impressione che se ne ottiene è di un'immagine del genere "cinemascope".
Ora tocca a voi prendere i comandi! A bordo di uno ship spaziale, sia che giochiate da soli oppure contro un amico, affrontate le agguerrite squadriglie nemiche all'interno di magnifiche schermate.
Il primo livello che dovete attraversare è un'estesa e pericolosa colata di lava fusa, dove ribollono minacciose sfere di fuoco che attraversano il cielo e, manco a dirlo, vengono dritte dritte verso il vostro apparecchio!
Come ormai tradizione consolidata in questo genere di soft, la distruzione di alcuni tipi di alieni vi permetterà di raccattare delle icone corrispondenti a diversi equipaggiamenti (sarebbe puro suicidio pensare di portare a termine uno shoot'em-up solo con l'arma iniziale... e nessuno di noi ha posto la propria candidatura!) che si rivelano molto utili per proseguire nella missione. Oltre alle armi, potrete ottenere uno scudo protettivo che non dovete assolutamente farvi sfuggire, poiché, scoprirete, vi semplifica notevolmente la vita per un certo periodo di tempo rendendovi immuni agli spari dei vari alieni. Alla fine di ogni livello, affrontate un rivoltante guardiano che, come in Darius, si presenta sotto forma di un gigantesco pesce meccanico di incredibile bellezza. Il concetto del game è nettamente improntato, come già detto, sul genere di Darius (i diversi settori sono disposti a piramide) e certamente, Sagaia, non rivoluzionerà affatto il genere, cercherete invano la minima innovazione senza trovarla!
Questo non significa che questo soft manchi di interesse: i patiti del genere troveranno pane per i loro "denti"!

131100

Vota il tuo coin-op preferito, utilizzando questo coupon

BAR TOP-TEN

	TITOLO ESATTO	MARCA
1		
2		
3		

COGNOME ____________________

NOME ____________________ ETA' ________

CITTA' ____________________ TEL. ________

Inviare in busta chiusa a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

GV17

CLASSIFICA DEL LETTORE

1	ALTERED BEAST
2	STRIDER
3	DOUBLE DRAGONS
4	ENDURO RACER
5	PANG
6	TETRIS
7	DRAKKEN
8	F-29 RETALIATOR
9	TURTLES
10	GOLDEN AXE

Console

HIT

1	SUPER MARIO BROS 2	NINTENDO
2	ALTERED BEAST	SEGA
3	CASTLEVANIA	NINTENDO
4	S. THUNDER BLADE	SEGA
5	DOUBLE DRAGON	ATARI

GAMES

Trucchi e Segreti VIDEO GIOCHI

6 PSYCO FOX — SEGA

7 KID ICARUS — NINTENDO

8 THE ADV. OF LINK — NINTENDO

9 TOMCAT — ATARI

10 DEAD ANGLE — SEGA

VOTA, VOTA, VOTA

VOTA IL TUO GIOCO PREFERITO COMPILANDO QUESTA CEDOLA ED INVIANDOLA N BUSTA CHIUSA A:

GUIDA VIDEOGIOCHI
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

	MARCA	TITOLO ESATTO	MACCHINA
1			
2			
3			

COGNOME ____

NOME ____ ETA' ____

INDIRIZZO ____ C.A.P. ____

CITTA' ____ TEL. ____

CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN

Power Glove e Nintendo Pad: un nuovo modo di giocare

Power Glove e Nintendo Pad sono i due accessori (di cui abbiamo già ampiamente parlato in altre occasioni) che stanno rivoluzionando il mondo dei videogiochi.

Mattel, azienda leader nel mondo del settore dei giocattoli ha immesso nel mercato Power Glove e Nintendo Pad, due accessori, che sostituiscono i tradizionali joystick o controller creando un rapporto totalmente innovativo.

Power Glove
Power Glove è un guanto che consente al video-player, dopo averlo indossato e programmato a seconda del gioco prescelto, di muovere realmente, con la semplice azione della mano, personaggi ed oggetti presenti sul video e di accelerare o rallentare le azioni del gioco in base ai diversi gradi di difficoltà. Si rivela, perciò, straordinariamente coinvolgente nei giochi d'azione: stendendo semplicemente il braccio si può conquistare un tesoro, stringendo il pugno si mette ko l'avversario, inclinando la mano a destra o a sinistra si può far virare un aereo e lanciare razzi con un semplice gesto del pollice!

Power Glove di Nintendo è il guanto che consente al giocatore di muovere personaggi ed oggetti presenti sul video

Nintendo Pad
Non a caso, questo accessorio, sarà particolarmente gradito dagli sportivi ed in particolare a chi ama l'atletica. Questo tappetto a sensori offre l'occasione di diventare protagonista attivo dello schermo attraverso l'utilizzo di tutto il corpo, in una sorta di simbiosi tra uomo-macchina.
Grazie a dei sensori posizionati all'interno di Nintendo Pad, il giocatore può realizzare, sullo stesso tappeto, gli esercizi del gioco. Può eseguire così un determinato percorso: simulare la corsa in avanti o all'indietro, saltare con un piede solo o con i piedi uniti, accovacciarsi per evitare un ostacolo. In questo modo lo sportivo potrà misurare in concreto l'agilità, la flessibilità, la costanza, la resistenza fisica, la concentrazione superando le difficoltà del percorso e arrivando così vittorioso al traguardo. In sostanza, il giocatore può interagire col videogioco usando tutto il corpo.
Nintendo Pad e Power Glove (disponibile in due dimensioni: small e large) sono compatibili solo con Nintendo Entertainment System e sono in vendita, nei migliori negozi di giocattoli al prezzo di circa L.200.000.

Nintendo Pad è un tappeto a sensori che vi fa diventare protagonista

SUPER MARIO 3

MONDO 3

IL PAESE DELLE ACQUE

Quando entrate nella piccola fortezza nel Paese delle Acque vi troverete di fronte molte porte. L'ultima porta conduce a una stanza-bonus piena di gettoni e se saltate vicino alla porta scoprirete un blocco invisibile. La sesta porta dall'entrata della fortezza racchiude al suo interno Boom Boom.

I livelli acquatici sono molto difficili. State alla larga da questi pesci. Sono molto affamati e Super Mario appare ai loro occhi come un piatto molto prelibato. A volte dovrete volare alti dal suolo.

La rana vi aiuta sott'acqua, ma Mario può nuotare anche senza pinne, occorrerà solo un piccolo sforzo. Tenete d'occhio i lanciatori di bolle: si quadruplicheranno se non starete attenti. La pianta marina lancia sfere di fuoco.

Il guardiano della piccola fortezza, Boom Boom, non è molto difficile da sconfiggere. Colpitelo alla testa tre volte e aprirete la porta. Coordinate i movimenti in modo da non cadere nelle sue grinfie. Se saltate alti in aria quando vi sta mostrando i suoi aculei vi troverete addosso a lui quando è in piedi. Colpitelo velocemente perché se comincia a volare ci vorrà molto tempo prima che ritorni con i piedi per terra.

MONDO 4

IL PAESE DEL GIGANTE

Ignorate le candele sul muro della piccola fortezza. Se ne colpite una la fiamma cadrà giù e vi seguirà. E per ogni candela che incontrerete dopo dovrete fare la stessa cosa.

Una rana vi aiuterà più di un procione. I critter nascosti in una nuvola continueranno a lanciare sfere di fuoco contro di voi anche quando siete sott'acqua.

Non vedete doppio, state guardando cose grandi cinque volte più del normale. Mario dovrà affrontare dei nemici molto grandi nel Mondo 4 ma alcuni sono facili da sconfiggere anche se molto più grossi del normale.

La nave del Mondo 4 non è piena di cannoni come le precedenti. Ma è come le altre piena di trucchi. Saltate su questa piattaforma, per esempio, e comincierà a ruotare. L'unica cosa che vi rimane da fare è tenere le dita incrociate e cercare di raggiungere l'altra estremità.

Per la maggior parte delle volte, i figli di Bowser appariranno sempre nello stesso posto vicino alle loro stanze. Saltate su di loro se vi sono vicini.

MONDO 5

IL PAESE DEL CIELO

Ecco un trucco che dovrete provare diverse volte prima di riuscire a farlo nel modo giusto. Se riuscite a guadagnare abbastanza soldi nel Mondo in cui vi trovate quando raggiungete la scena finale e se avete il punteggio giusto apparirà una nave pirata al cui interno non ci sono i pirati... ma bensì una marea di gettoni. Per farvi un esempio, nel Mondo 5 vi serviranno 55 dollari e un punteggio che finisce con -50 quando raggiungete la scena finale. State attenti poiché, a volte, alcune creature assassine vi aspetteranno in quest'area e vi abbasseranno il punteggio e ruberanno i soldi.

Gli Hammer Brothers vi lanceranno addosso i loro martelli. Saltate sopra il brother che si trova a terra, poi colpite l'altro e fatelo scendere dalla pergola colpendo il blocco su cui è seduto.

Tutti i blocchi non hanno, come sembrano, le stesse caratteristiche. Alcuni di loro vi salteranno addosso invece di roteare. Colpiteli con un pugno saltandoci prima sopra.

Se vi trovate nelle vesti di procione potrete evitare ogni rischio che potrebbe causarvi l'ascensore rotante volando nella parte alta dello schermo.

I cannoni lancia-fiamme sulla nave sembrano minacciosi, ma sono facili da evitare in confronto a quelli che lanciano proiettili e missili.

MONDO 6

IL PAESE DEL GHIACCIO

Dovrete coordinare i vostri salti sugli ascensori e usare molta cautela. Una mossa falsa e cadrete sul fondo dello schermo invece di spostarvi verso l'alto.

Ecco un'altro punto in cui dovrete raccogliere il guscio di una tartaruga. L'unico modo per portare a buon termine questa area è di trasformarvi in procione raccogliere il guscio e volare. Usate il guscio per rompere il muro che vi porterà all'uscita. E guardatevi bene dai piranha che camminano. Non faranno una mossa fino a quando non vi avvicinerete. Poi tenteranno di saltarvi addosso.

Alcune volte è meglio lasciar perdere i blocchi con il punto interrogativo e non cercare di colpirli. Se proverete a colpire il blocco quando si muove sulla sua piattaforma questo potrebbe dannegiare molto la salute del nostro Mario.

Dovete stare molto attenti alle sfere che vi vengono lanciate da Lemmy Koopa così come dalle bolle che escono dalla sua bacchetta magica. Vi rimarrà poi da uccidere un solo figlio di Bowser una volta che avrete finito Lemmy.

MONDO 7

IL PAESE DEI TUBI

Non vi sembra che Mario sia nei pasticci come nel mondo sottomarino senza una rana? Ma in quest'area è meglio che Mario rimanga nei suoi panni. I Jelectros non possono essere uccisi ma se vi toccheranno solo una volta per voi sarà la fine.

Se siete deboli aspettate prima di entrare nella stanza. Il blocco sopra di voi contiene un One-up. Prendetelo e entrate.

Le piattaforme direzionali sono uno dei più facili metodi di locomozione del Mondo dei Funghi. Potete cambiare la loro direzione schiacciando sul pad su, giù, a sinistra o a destra mentre state saltando.

La strana cosa che riguarda il Paese dei Tubi è data dal fatto che la maggior parte non sono abitati che da piante, piranha che camminano, trappole di fuoco, e muncher. Sono dovunque, pertanto state attenti a dove mettete i piedi.

Non entrate nella mini fortezza se non siete sotto forma di Tanooki. Riuscirete a volare se troverete l'uscita.

MONDO 8

LA BATTAGLIA FINALE

Non abbiate paura se entrate per sbaglio in queste sabbie mobili. Lasciatevi andare giù e vi aspetterà un'area al di sotto della sabbia.

Il livello 8 comincia bene e continua ancora meglio. Questi tank sembreranno un po' fuori posto nel Mondo dei Funghi, ma è quello che accade quando un tipo come Bowser ne prende possesso. Saltate da un tank all'altro usando molta attenzione e guardandovi bene di stare al di fuori della traiettoria dei missili.

Se la vostra scorta di vite extra sta diminuendo troppo velocemente fermatevi qui. Potete colpire questo blocco interrogativo tre volte e ogni volta vincerete una vita extra.

Ora che avete incontrato finalmente Bowser, non dovete aver fretta di sbarazzarvene. Il caro re Koopa sarebbe molto felice se lo lasciate fare. Ed è proprio quello che dovete fare: non impicciatevi. Ogni volta che vi salterà vicino romperà un po' dei blocchi che si trovano sotto i suoi piedi. State lontani da lui e alla fine cadrà sotto il basamento.

Rygar

Rygar è l'esempio di un adattamento irreprensibile dall'arcade. Lo spirito del gioco è stato mantenuto, ma la forma è adattata in funzione delle capacità più limitate della console Nintendo. Il risultato: un'adventure arcade stimolante. La trama racconta di un re diabolico e truppe di mostri opposti a dei pacifici buontemponi non è tra le più originali, ma che importa: l'azione c'è. Ed è ciò che conta!

I possessori della console Nintendo sono premiati in questi giorni. Dopo un anno di vacche magre, ecco infine grandi programmi su questa macchina. Allo stesso modo di Link (presentato in uno dei numeri precedenti), Rygar figura fra i grandi classici di questa console. Come principio, Rygar è un gioco arcade di successo, ma non si accontenta di essere una semplice conversione. In effetti, lo spirito del gioco arcade è stato conservato, ma è stato ricostruito alla "Nintendo" per diventare un piccolo capolavoro arcade/adventure.
Nessuna sorpresa a livello della storia: un re diabolico si è appropriato del paese a capo di una strana armata di mostri e gli dei sono stati fatti prigionieri. Solo un eroe chiamato Rygar è in grado di cacciare gli invasori e riportare la pace nel paese. La sola arma di cui disponete è un disco che potete proiettare ad una certa distanza. Ma è anche possibile immobilizzare un avversario, per qualche secondo, saltandogli sopra, cosa estremamente utile quando dovete affrontare simultaneamente più aggressori. L'azione si svolge sulle montagne dove scoprirete una caverna che porta nella valle di Garloz. Questa valle è il centro del paese. Da là si può accedere a tutte le altre regioni. Siete dunque liberi di circolare dove ritenete opportuno, ma alcuni luoghi sono nascosti e dovrete scoprirne l'entrata.
Numerose caverne sono disseminate nelle scene; generalmente troverete un eremita che vi darà interessanti informazioni. Potrete anche incontrarvi uno dei cinque prigionieri che vi darà un oggetto molto utile in cambio della libertà. Gli oggetti più importanti sono: la balestra, la puleggia e il rampino, che vi permetteranno di raggiungere siti fino ad allora inaccessibili.
Dovrete tornare sui vostri passi per rivisitare tutti i luoghi che non avevate potuto raggiungere. Rygar beneficia di una realizzazione molto curata, tanto per grafica che per animazione. Come avviene generalmente su questa console, la giocabilità è perfetta ed i comandi particolarmente fluidi. La presenza di una opzione "continua" vi permette di procedere in questo gioco di cui si può scoprire la ricchezza in una sola partita.
Si apprezzerà anche il fatto che i diversi dialoghi sono tradotti. E' il tipo di game al quale si ritorna senza sosta, spinti dalla necessità di andare più avanti, ma ci vogliono lunghe ed appassionanti ore di gioco prima di arrivare alla fine della ricerca. Un gran soft arcade/adventure, come non se ne trovano che sulla console Nintendo.

Metal Fighter

I vecchi robot non muoiono mai!

E' incredibile, di questi tempi non c'é più rispetto neanche per gli anziani... Dopo ben tre secoli di eccellente e leale servizio, il robot MCS-920, chiamato più familiarmente Metal Fighter, non pensa ad altro se non ad approfittare di una ben meritata pensione, quando finisce dritto su una vera e propria polveriera, e non parliamo di comuni mortali, ma bensì di una banda aliena. Ed è così che invece di mettere le pantofole, il nostro eroe deve sfruttare le sue ultime risorse, impegnandosi in un combattimento che potrebbe essere l'ultimo. Questo shoot'em-up di buona fattura entusiasmerà gli adepti al genere poiché ci sono tutti gli ingredienti giusti. C'è da muoversi vista la difficoltà del gioco che segue uno scrolling orizzontale ed è farcito da orde di nemici diversi e molto originali: pesci volanti, meduse e così via. Inutile raccomandarvi di raccogliere le capsule che si trovano un po' dappertutto e che vi assicureranno una maggior potenza (doppio laser, megabomba...). Rassomigliante in alcuni punti a Tiger Heli, questa cartuccia si lascia "giocare" con molto piacere. Trasformate tutti questi alieni in carboni ardenti...!

Crystal Mines

Sigarette, robot e piccoli diamanti

I fan di Boulder Dash saranno sicuramente soddisfatti da questa cartuccia poiché il principio di gioco è rimasto pressoché identico. Alcune varianti vengono fortunatamente a rinforzare e rilanciare l'interesse... Incarnate il "capoccia" di un'impresa e avete investito tutto il vostro gruzzolo in una società che si occupa della ricerca di miniere. Disponete, inoltre, di un robot, e per la precisione del modello CM-205, la cui unica attività consiste nel collezionare diamanti nel sottosuolo del pianeta. Durante l'anno 2265

grazie a questo instancabile lavoratore radiocomandato in acciaio, cominciate la vostra raccolta e, intanto, pensate già ai bigliettoni che ricaverete raccogliendone in buona quantità, o almeno è quello che sperate... Ma i guai arrivano molto presto sotto forma di mostri di profondità e di blocchi di pietra. Fortunatamente, il vostro alleato in ferraglia possiede una pistola che ridurrà a pezzettini i principali ostacoli. Potrete così tracciare la strada più efficace per raccogliere le gemme che vi permetteranno di passare al piano superiore. Più di cento livelli vi attendono, di che finire ricchi o sul lastrico, a voi la scelta!

Master Chu and the Drunkard Hu

India misteriosa e fanatici di Shiva...

I paesi lontani e misteriosi affascinano da sempre i giovani (ma non solo loro...), che sognano di poter visitare queste nazioni dove anche l'incredibile acquista una sua particolare dimensione! Forte di questa certezza (che trova un accanito sostenitore nel "caro" Mad Max!) l'editore di Master Chu vi fa approdare in uno dei Paesi che del mistero sono i maggiori azionisti: l'India. Uffa! Perché non l'Iraq o il Libano, che fortuna sfacciata...
In apparenza tutto è più calmo, se non si tiene conto del fatto che le divinità e le guerre tribali abbiano la "pericolosa" tendenza a mietere numerose vittime. Pierre Dac, celebre induista contemporaneo proclama "Krishna la guerra, Vishnou la pace!"
In questo eterno combattimento tra le forze del Male e del... Bene (ho avuto uno strano vuoto di memoria... che si tratti di arteriosclerosi galoppante?) si riconoscono gli eroi dal modo particolare in cui questi tengono la spada oppure impiegano determinate tecniche segrete di combattimento. Il piccolo ragazzo che si lancia all'assalto della dea Shiva non ha a disposizione, all'inizio dell'avventura, che il suo coraggio e pochi soldi nelle tasche, ma raccoglierà, durante il gioco, dei petardi e dei bonus strani (vite supplementari, armi da sparo, invincibilità temporanea, possibilità di librarsi in aria, ecc.). Questo adventure/arcade, molto ben realizzato, beneficia di un'azione dallo svolgimento entusiasmante e di una progressione della difficoltà ben dosata. La scoperta dei dieci mondi colorati e i numerosi oggetti da trovare vi trasporteranno rapidamente in un mondo magico dal quale sarà difficile evadere.
Una cartuccia ammaliante!

DJ Boy

Che il Fuji-Yama e il padre fondatore della Sony ci proteggano, le periferie sono sempre più selvagge e popolate da delinquenti!

Con i tempi che corrono, per sopravvivere in questa giungla è necessaria una buona dose di fortuna oppure un equipaggiamento degno di un cavaliere del Medioevo... Ma tra i moderni e rampanti cavalieri, alcuni, i più astuti hanno trovato la soluzione: si spostano su pattini a rotelle e danno prova di una maestria stupefacente per evitare i mille e un pericolo di queste invivibili città.
Tutto andava bene (sul genere... tu non pesti i piedi a me e io lascio vivere te!) tra i due campi nemici fino al giorno in cui al boss di questi scervellati non viene in mente rapire la ragazza dell'amico D.J. Non sto a spiegarvi l'immediata reazione! Con un uragano nel cuore il nostro eroe calza i suoi pattini a rotelle da competizione e si precipita a soccorrere la vittima cadendo però in un tombino aperto nella strada!
Il fine del gioco: cercare di evitare tutti gli ostacoli che si presentano sullo schermo raggiungendo il luogo dove è imprigionata la ragazza e quindi liberarla. Sembrebbe abbastanza semplice a dirsi ma... tra le scope con gli occhiali, i piccoli tignosi in costume bianco e i perversi lanciatori di dinamite, non avrete certamente il tempo di distrarvi! DJ dispone di molti colpi efficaci: colpi di piedi diretti alla gola degli avversari, pugni al busto e calci volanti. Ogni volta che ucciderete un nemico, questo lascerà sul campo un oggetto che dovrete raccogliere rapidamente. Avrete anche aiuto da una ragazza che vi proporrà di acquistare delle armi (pattini a rotelle turbo, pugno esplosivo...) o delle vite supplementari. Altri personaggi vi daranno degli hamburger che vi permetteranno di recuperare tutta la vostra energia, indispensabile poiché i guardiani di fine livello hanno una dentiera particolarmente affilata.
Il boss cercherà di approfittare della vostra debolezza per mettervi al tappeto, quindi prestate molta attenzione.
La realizzazione superba di questa corsa con i pattini è se non altro molto originale. Si comincia una partita e si continua senza sosta fin nel cuore della notte...
(Cartuccia per la Console Sega Megadrive)

TEAM SEGA

Osmatujin

Ancora un eroe giapponese non guasta. Veloci, al club di Dorotea!

Ancora una volta i programmatori giapponesi hanno peccato di troppa fantasia! Sulla falsariga di certi cartoons che tanto piacciono ai bambini, ecco qui un soft delirante davanti al quale non ci si può fare a meno di chiedere come possano essere ideate certe trame e certi altri protagonisti: che siano frutto di incubi notturni dovuti a cattiva digestione? E si comincia proprio bene, già dalla presentazione c'è di che restare allibiti, è impossibile raccapezzarsi: nessun essere che si conosca, niente più che orrende creature, chiamate eroi dai giapponesi, uscite dritte dritte dal ventre di Dorotea... Se amate questi cartoni animati arzigogolati e le ambientazioni un po' strane diventerete presto dei veri fan di questa cartuccia. Appena il protagonista oltrepassa la porta verso una dimensione sconosciuta si ritrova precipitato in un paesaggio verdeggiante in cui brilla il sole, emblema nazionale del Giappone. Ecco un bel momento di humor giallo! Armati di una fionda dalla portata limitata, affronterete ogni tipo di personaggio bizzarro che, una volta schiacciato, lascerà al suo posto delle torte e altre leccornie del genere.
I tre livelli ripieni di paesaggi immensi e di vasti argomenti, vi faranno passare molto tempo ad esplorare questo universo delirante. Niente da ridire sulla realizzazione tecnica una volta di più irreprensibile: scrolling, suoni, musica e animazione sono tutti al culmine della precisione. I multipli passaggi segreti, le creature surreali e l'aspetto asiatico degli eroi procurano a questa cartuccia un look inimitabile e irresistibile. Banzai!
(Cartuccia per la console Sega Mega Drive)

Final Blow

Gli effetti grafici presenti in questo soft di boxe (piuttosto rari...) sono stupefacenti e la maneggevolezza eguaglia quelli dell'omonimo gioco arcade.

L'animazione, ultrarapida (forse anche un po' troppo), rende quasi impossibile evitare gli attacchi avversari e anche di elaborare una qualsiasi strategia di colpi in funzione del sistema di difesa. Gli incontri non sono dunque molto belli e strategici... Tutto quello che vi si

chiede è di agitare il joystick in tutte le direzioni schiacciando su tutti i bottoni dello sparo nello stesso tempo.
Malgrado un'eccellente realizzazione tecnica, Final Blow è dunque lontano dal costituire un must in materia di gioco di boxe. L'interesse del campionato (che vi vedrà scontrare con quattro pugili molto forti) si rivela molto limitato: il nostro eroe preferito, anche se non molto abituato agli sport di combattimento, si è sbarazzato di tutti i suoi avversari dalla prima partita. Rimane però l'eterno piacere delle botte tra amici, sfortunatamente segnati dalla brevità dei match che non prevedono che un solo round, terminato il quale, il pugile che ha fatto più punti viene dichiarato vincitore (se non ha prima messo a tappeto tre volte l'avversario). Tutto ciò fa scadere il soft! **(Cartuccia Taito per la Console Sega)**

Super Masters

Prati verdi e buche nere nei club dei giocatori di golf solitari...

Ecco una cartuccia veramente indispensabile per gli estimatori del golf su erba o su moquette: non esiste un altro modo con il quale possiamo definirla se non una "grande" e bella simulazione! Possiamo asserire con certezza che le adattazioni sportive sul Mega Drive battono ogni record. Non si può che ammirare la facilità d'impiego e la straordinaria attrattiva che emana questo soft.
Ne abbiamo visti molti altri del genere che avevano l'assurda pretesa di essere i migliori"o gli insuperabili, ma non sono riusciti a raggiungere il livello di questo neanche lontanamente! Super Masters vi propone "quel" qualcosa in più che serve a distinguere e a rendere un game interessante e molto piacevole. La realizzazione, ancora una volta esemplare, vi darà una visione completa dello svolgimento del vero gioco del golf: scelta dei club, influenza del vento, potenza del tiro, colpi ad effetto, allenamento (utile a chi approccia questo sport per la prima volta) e chi più ne ha più ne metta. I terreni di gioco diventano sempre più tortuosi man mano che si progredisce nel gioco e si termina spesso con l'acqua, gli alberi o le collinette. Favoloso!
Un intermedio di "pausa per il caffè" vi darà inoltre l'occasione di ammirare il gioco molto particolare di Alex Kidd. Divertente! Saremo brevi, ve lo diremo con una parola: vitale! **(Cartuccia per la console Sega Mega Drive)**

Soko Ban

Rompicapo cinese su sfondo di casse per giocare a più non posso...

Soko Ban vi vede addetto alla manutenzione di un hangar (nordico) dalle dimensioni impressionanti nel quale dovrete trasportare delle casse, sparpagliate un po' dappertutto, in luoghi precisi. Apparentemente può sembrarvi molto facile, si spinge quella, se ne mette un'altra qui e... ci si ritrova bloccati! Un'unica soluzione, ricominciare lo stage stando più attenti a non bloccare le uscite, visto che non sono molto numerose e visto che invece di giocare avrete l'impressione di essere un po' handicappati alle due braccia, poiché si rivela quasi impossibile spostare una cassa o trasportarne due alla volta. Per finire, impossibile non è la parola giusta, si ha sempre diritto a sbagliare: un carico spostato nel modo sbagliato può essere riportato un passo indietro. La difficoltà ben dosata nei livelli vi farà progredire con dolcezza, senza colpi di testa. All'inizio, l'hangar da ripulire comporta un numero minimo di casse e di insidie molto facili da aggirare. Ma questo non dura molto, dal quarto livello dovrete dar prova della massima ingegnosità... un vero rompicapo cinese. Anche se all'inizio rimarrete un po' legati, prenderete presto la mano al gioco e sarà difficile staccarvi dal monitor, a meno che come me, non dobbiate consegnare un articolo tra pochi minuti...

STEP 0 STAGE 1 ROOM 4

(Cartuccia per la Console Sega Mega Drive)

Assault City Leynos

Mad Max cerca di essere buono... almeno per Natale!

Ci siamo rilassati in casa Sega 16 bit in questi ultimi tempi, o piuttosto alcuni editori di giochi non prestano più molta attenzione alla qualità dei loro prodotti! Solo a circa centomila lire la cartuccia ci si può permettere di proporre ai video player dei giochi di qualità mediocre oppure nulla. Non ci si deve stupire! E' divendata cara l'immondizia, anche se in oro massiccio! Francamente il candidato testato in questo momento non è niente di entusiasmante... non è bello, la giocabilità è da galera e l'animazione lascia molto, molto... molto a desiderare. Niente di eccitante in tutto ciò, solo la musica si salva. Caliamo un velo pietoso (preferiamo non sciupare lo spazio di una foto... tutto il discorso equivale a una sola conclusione, se anche lo vedete, ignoratelo!) su questo game non molto riuscito... e siamo stati bravi nel definirlo così! **(Cartuccia per la Console Sega Mega Drive)**

Grandzort

Un colpo da maestro: il primo gioco su Supergrafx è un successo a prima vista! Le capacità della console vi contribuiscono non poco: la storia tradizionale dell'eroe che si deve sbarazzare di uno stuolo di avversari è l'occasione per apprezzarne la grafica e l'animazione.

Successivamente al suo recente lancio in Giappone (dicembre 1989), la Supergrafx soffriva finora di una vera e propria penuria di soft dedicati, ed i suoi possessori si vedevano penalizzati nell'utilizzarla come un "semplice" PC Engine. Questo stato di cose sta per cambiare, visto che una vera "flotta" di software arriva finalmente su questa macchina. Programmato da Hudson, il fabbricante dei coprocessori della console Nec, Grandzort è il primo di questi giochi ad uscire. Ed è un successo!
Sul menu offerto da questo beat-them-up incrociato con un gioco di piattaforme ci sono pugni, pugni e ancora pugni. Infatti, dirigete un robot che deve farsi strada verso il centro della terra in mezzo ad una grande quantità di nemici aggressivi. Per questo, il moderno eroe può trasformarsi a volontà in tre robot di colore differente. Ciascuno utilizza un'arma specifica (spada, arco o lancia) e possiede un colpo segreto: il rosso può, colpendo il suolo con la spada, scatenare dei mini-sismi (molto efficace!). Il verde ha la possibilità di volare e l'azzurro può circondarsi di un campo protettivo, tre ruoli completamente diversi, ma ognuno di questi si rivela determinante per il raggiungimento del traguardo finale. L'astuzia consiste perciò nel cambiare robot al momento opportuno, utilizzando il più appropriato per ogni passaggio. Ogni tanto, delle pastiglie grigie vi daranno un'armatura protettiva. Niente opzione continua, ma la possibilità di acquisire vite supplementari a caso nei quadri (... piccolo consiglio: volate un po' lungo la scogliera del primo livello). Alla fine di ogni livello, un mostro vi attende e, secondo una ormai consolidata e grande tradizione giapponese, saranno necessari numerosi colpi per sconfiggerlo. In effetti, Grandzort non presenta certo temi innovativi e non sarebbe che un gioco gradevole, se non fosse tanto bello, perché l'appellativo "qualità arcade" acquista qui tutto il suo significato. Gli effetti grafici sono di una ricchezza sorprendente: la discesa verso il centro della terra vi fa viaggiare attraverso paesaggi superbi e molto vari, che vanno dalla riva del mare a mondi freddi e totalmente inabitabili. Una menzione particolare a questo riguardo va al terzo livello, dove le putrelle metalliche arrugginite in mezzo alle quali imputridisce dell'acqua stagnante sono sorprendentemente reali. Stessa cura del dettaglio per i vostri nemici, tutti superbi (salvo il mostro del terzo livello che ci ha un po' deluso). Le musiche, ben riuscite e

leggermente superiori a quanto si ottiene su PC Engine, accompagnano bene l'azione. Ma è soprattutto a livello di animazione che Grandzort dimostra le potenzialità della Supergrafx. I personaggi si evolvono in mezzo a uno scrolling multi-direzionale su diversi piani, in modo tale da non aver nulla da invidiare a una macchina arcade. Il tutto avviene senza rallentamenti, qualunque sia la taglia ed il numero degli sprite sullo schermo. Un'animazione favolosa, dunque, superiore a tutto quanto è stato fatto sul PC Engine finora (e non è un complimento!!!). La giocabilità è eccellente, come sempre su console, i personaggi rispondono immediatamente ad ogni comando.
I veterani dell'arcade troveranno forse Grandzort un po' troppo facile, ma una cosa è certa: questo gioco invoglia realmente ad acquistare l'ultimo nato della Nec. E se i prossimi software fossero di questo livello, Supergrafx potrebbe diventare la macchina più "hot" del momento. **(Cartuccia Hudson per Nec Supergrafx)**

Word Court Tennis

Regolate i conti sul terreno di gioco...

Questo game di tennis ha un enorme vantaggio sui suoi diretti concorrenti: si può entrare molto in fretta nella gestione del gioco: non rischiate sicuramente di passare per uno "sportivo" della domenica. Ciò costituisce un vantaggio, non fosse altro che per mantenere a livello di guardia la tensione nervosa, ma non è l'unico pregio per chi desidera sentirsi "Borg": l'amor proprio del giocatore è interamente salvaguardato... Ma questa apparenza di game facile (... o diciamo piuttosto giocabile!) non influenza l'interesse del gioco, anzi è il contrario!
Tutti i colpi si eseguono bene, non c'è bisogno di distruggere il malcapitato joystick di turno dandogli furiosi colpi quando non riuscite a prendere una pallina... Inoltre, potete scegliere di effettuare partite con 1 o 4 giocatori, oppure partecipare a una ricerca tennistica molto originale... Poiché, malgrado le vostre "enormi conoscenze" del giapponese, avevamo capito che eravate stati convinti da un re a ritrovare un tesoro o qualcosa di simile... Per ottenere un tale traguardo, dovrete vincere praticamente su tutti i terreni e ciò si rivela un mezzo molto divertente per allenarvi. Ammaliante ed efficace! Ecco una buona simulazione sportiva che farà la felicità dei fan delle palline gialle che non hanno molta "familiarità" con la racchetta. **(Carta Namcon per la console PC Engine)**

Shebeban Fighters

Il cestino è pronto, Mad vuoi pensarci tu?

E' molto noioso, ripetivo, moscio e senza interesse... Anche la musica fa considerevolmente pena e vi ho detto tutto! Quanto alla realizzazione, non ve ne parlo neanche... In breve se vi cadono gli occhi sopra questo soft un solo consiglio: arruolatevi nella Legione Straniera piuttosto che prenderlo! **(Carta Aicom per la Console Nec)**

HOME VIDEO

Ecco, finalmente ci siamo! Natale è alle porte con la sua magica atmosfera. Cosa c'è di più bello che sedersi comodamente in poltrona, magari davanti a un bel caminetto acceso e guardarsi una videocassetta del magico Walt Disney? Niente è più in tema del primo titolo: "Canto di Natale di Topolino", non trovate anche voi? Ma non basta, sfogliate queste pagine e tenete pronto il vostro videoregistratore!

Canto di Natale di Topolino

Nel 1983 il "Canto di Natale di Topolino" segnò il trionfale ritorno del grande Mickey Mouse dopo trenta lunghi anni di assenza dagli schermi. La Superstar disneyana, la cui ultima interpretazione risaliva al '53 nel cortometraggio "The Simple Things", "accettò" di tornare sulle scene attratta dalla magia del classico di Charles Dickens "A Christmas Carol". Per l'occasione, "Canto di Natale di Topolino" riunisce un ampio cast di personaggi del mondo disneyano.
E' la vigilia di Natale e a Londra come nel resto del mondo ogni topo, papero ed essere umano attende con entusiasmo il magico gior-

no... Tutti tranne Ebenezer Scrooge (Zio Paperone), un aguzzino senza scrupoli impegnato a sfruttare le vedove e i poveri. Nel suo ufficio, non riscaldato perché il carbone costa, lavora il buon Bob Cratchit (Topolino), un povero padre di famiglia miseramente retribuito. Pur avendo Minni e un esercito di topini da sfamare, Scrooge aveva concesso a Bob qualche centesimo di aumento molti Natali prima... Ma quella notte il vecchio avarastro viene visitato dal fantasma del suo vecchio socio (Pippo), legato per l'eternità ad una lunga catena nella quale inciampa continuamente, e da altri tre spettri... Tra gli "interpreti" di "Canto di Natale di Topolino" ci sono personaggi leggendari come Paperino, Qui Quo Qua, Pippo, Minni, Paperina, il Grillo Parlante, Orazio e Clarabella, Gambadilegno e Zio Paperone.

Un Maggiolino tutto matto

"Un Maggiolino tutto matto" è una divertente commedia che ha come protagonista una Wolkswagen molto particolare. E come si potrebbe definirla diversamente dato che è viva e ha un cuore? Il film è ricco di corse sfrenate, effetti speciali ed impagabili gag, ma l'aspetto più simpatico e caratterizzante è la straordinaria personalità del maggiolino (credo di aver riso poche volte come nel vedere il maggiolino in azione... irresistibile!). Diretto da Robert Stevenson ed interpretato da Dean Jones, Michele Lee e David Tomlinson, il film ottenne uno strepitoso successo di pubblico tanto da avviare una fortunata serie di sequel, "Il Maggiolino sempre più matto", "Herbie sbarca in Messico" e "Herbie al Rally di Montecarlo". Nel '69, all'epoca in cui il film fu girato, i gloriosi maggioloni Wolkswagen erano il sogno di tutti gli automobilisti che allora percorrevano le strade americane. Tuttavia, per girare le scene più scatenate, la graziosa vettura fu pesantemente truccata da una squadra di esperti tecnici che, nelle sequenze più ardite, la dotarono con un motore da autobus e da Porshe! Il pilota Jim Douglas ha delle aspirazioni da For-

mula 1, ma è terribilmente sfortunato fino al giorno in cui fra lui e uno straordinario maggiolino Wolkswagen scocca l'attrazione fatale. Esteticamente Herbie non è esattamente una Ferrari, ma possiede doti nascoste da fuoriclasse che mettono tutti i bolidi K.O. E' vero, Herbie ha il suo caratterino che ogni tanto fa salire il cuore in gola al suo proprietario: volta a destra anziché a sinistra e viceversa, fa inversioni di marcia in autostrada, è gelosa e suscettibile.
Ma come non perdonare qualche difettuccio ad una macchinina così simpatica?

Saludos Amigos

Il lancio di una nuova produzione Disney era percepito come una novità sensazionale, senz'altro portatrice di idee "rivoluzionarie" per la storia del cinema. Ed è questo che avvenne puntualmente nel 1943 quando uscì Saludos Amigos che rappresentava un'autentica novità in campo cinematografico, un film tra il musical, il documentario e il cartone animato che metteva in luce in maniera assai originale l'arte, la cultura e la musica dei popoli sudamericani. Il titolo stesso, Saludos Amigos, era un invito a stringere amicizia con i "vicini di casa" e a diffondere gli usi e costumi di paesi tutti da scoprire. Fuori dall'ordinario fu anche il lancio del film che costituì la prima produzione cinematografica nordamericana ad essere distribuita prima in Sud America e poi negli Stati Uniti, riscuotendo ovunque entusiastici consensi di pubblico e di critica. Una splendida combinazione di disegni animati e azione vivente ci porta tra i colori, i profumi e le musiche dell'America Latina. Scopriamo questo favoloso continente attraverso le avventure e le follie musicali di Paperino, Pippo e Josè Carioca, un nuovo compagno che inizia i nostri eroi ai segreti della samba. Tra Argentina, Brasile, Cile, Bolivia e Perù i nostri amici attraversano la Cordigliera delle Ande, rivaleggiano con i gauchos della pampa, raggiungono il lago Titicaca, il più alto del mondo, e... litigano per tutto il tempo. Un film divertente ed esotico sui frenetici ritmi sudamericani.

EAT A BUG

E' stato in un freddo e grigio giorno che ci siamo diretti verso il nuovissimo hotel Marriott Marquis, situato nel centro del quartiere di Manhattan. Era qui che si teneva la seconda Conferenza Interattiva annuale. Ed è proprio qui che è stata presentata un'interfaccia video/computer concepita da Dean Friedman: Eat A Bug.

Usata come attrattiva in uno show televisivo dello scorso 1989, permetteva ai bambini di compiere l'esperienza unica di agire in prima persona all'interno del videogioco. Lo spettatore vedeva il giocatore sovrapposto di fronte a una schermata che mostrava una scena in giardino, con bug animati, api, alcuni orripilanti ragni e millepiedi. Ogni volta che si colpiva un bug, quest'ultimo spariva, accompagnato da un orripilante effetto sonoro e tutto ciò rappresentava una forma veramente sofisticata di interazione immediata tra computer e video il cui campo di applicazione è vasto. Questa è la ragione per cui non abbiamo dato troppo credito al bollettino metereologico e siamo partiti a gambe levate verso il salone delle Conferenze dell'Hotel sito al settimo piano ed equipaggiato come un mini studio televisivo, con tanto di illuminazione accecante a base di faretti posti in un angolo della sala e una telecamera a colori, portatile. Completava il tutto una serie di monitor e due computer Amiga. Dean Friedman si trovava di fronte a uno schermo di proiezione bianco, con alcune divertenti pergamene in mano, e ci è sembrato di primo acchito un po' partito. Nei piccoli monitor installati sopra alla console di comando abbiamo notato diverse immagini tra cui la grafica di Eat A Bug, lo stesso Dean, una serie di linee componenti un programma in BASIC e una schermata proveniente da Amiga attraverso un'interfaccia. Ma ad attirare l'attenzione di tutti noi è stato il grosso monitor che raggruppava tutte le immagini presenti sui diversi

La sensazione di realismo è sconvolgente: siete veramente all'interno del gioco!

monitor interagenti tra di loro: tra l'altro c'era Dean alle prese con Eat a Bug che faceva del suo meglio per irritarlo.

"Ho dapprima pensato di comprare un personal computer per la gestione degli effetti musicali", spiega Dean "e mi sarebbe piaciuto comprare un Atari ST, ma francamente non ho sentito il richiamo della tastiera. Così ho tagliato la testa al toro ed ho optato per Amiga 1000. Una volta appurata la potenzialità reale della macchina e le capacità grafiche, non mi sono pentito della mia scelta. Ho cominciato a lavorare con Amiga per creare effetti sonori, e poi ho cominciato a creare giochi interattivi che obbligavano il giocatore a partecipare. La versione originale del programma Mandala della Vivid venne realizzata specificatamente per adempiere a questa funzione, anche se poi questo sistema non è mai stato lanciato sul mercato. Ora uso due Amiga: il Master 1000 per inviare segnali MIDI e Amiga 500, responsabile delle musiche e degli effetti sonori, che vengono digitalizzati e codificati. Usare i controlli MIDI significa che le due unità lavorano assieme senza problemi e avere un computer dedicato al suono elimina anche tutti i problemi derivanti dalla CPU."

Aiuto!!! Questo ragno ha proprio deciso di farmi fare la "mosca"

Dean continua "L'unità più potente lavora su Eat a Bug. Un genlok di qualità riceve i segnali RGB dal computer e la mette a disposizione sullo switcher. Anche l'immagine del giocatore è sempre inserita in genlok e quindi in Master Amiga, attraverso un'unità LIVE, una tastiera che lavora in tempo reale. Il compito di LIVE è appunto quello di mostrare al computer l'immagine del giocatore come se fosse l'oggetto di un game leggibile dal Collision Detector. Le immagini digitalizzate giungono tutte allo switcher in tempo reale dando una veduta globale. Internamente, il computer reagisce alle immagini digitalizzate. Il risultato è quanto avete visto; tempo reale, alta qualità dell'immagine video di una persona interfacciata con grafica da computer, oggetti reagiscono ai movimenti del giocatore. Carino, non vi pare?" Sempre più preso, Dean prosegue... "Ci sono altri aspetti di Bug che non sono stati presi in considerazione, come far interagire, ad esempio, oggetti grafici come spade e pozioni con il giocatore. E', infatti, il contatto fisico tra realtà umana e realtà video che sto cercando di mettere a punto. Provate a pensare a quanto sarebbero realistici e divertenti i giochi di karate programmati con questo sistema! Voi però non datemi retta, andate avanti e provate Bug da soli." Sempre a caccia di nuove avventure, ci accordiamo. Tre partite dopo, superate le combattive api sulla strada del ritorno, ci siamo resi conto che questa specie di "interattività" può anche rivelarsi dannosa per quanto è reale!!!

Dean dice che gli deve dare ancora una sistematina prima di immetterlo nel mercato di New York entro il 1991. Noi lo aspettiamo con impazienza...

A.C.

Quell'ape non convince... che pungiglione mette in primo piano!

E il Computer diventa Video

Il DVI, grazie alla straordinaria capacità di compressione e decompressione di immagini in tempo reale che lo contraddistingue, relega il relativamente giovane videodisco al rango di tecnologia del "passato". Il campo coperto da questa straordinaria macchina è molto vasto e spazia dalla pubblicità all'educazione, senza trascurare, ovviamente, il mondo dei games che è attualmente in continua ascesa. Ma questo non è tutto quanto questo nuovo sistema può mettere in pratica: le applicazioni del DVI sono potenzialmente innumerevoli.

DVI: letteralmente Digital Video Interactive. Tre lettere che da sole stanno per rivoluzionare il mondo delle applicazioni video, inteso nel senso più ampio del termine.
Gli appassionati di nuove tecnologie seguono ormai già da tre anni lo sviluppo di questo nuovo sistema messo a punto al centro di ricerca RCA David Samoff a Princeton, New Jersey (USA), per conto della General Electric. La prima dimostrazione venne effettuata nei primi mesi del 1987 a Seattle, durante la conferenza Microsoft sul CD-ROM che aveva lasciato di stucco un pubblico tecnicamente molto competente e ormai abituato alle innovazioni frequenti che animavano il mondo hardware.
Durante questi anni il DVI ha mantenuto il suo ruolo di eterno concorrente, di fronte allo sviluppo del CDI (Compact Disck Interactive) che sembrava irraggiungibile a molti degli addetti ai lavori.
Le applicazioni già sviluppate su DVI riguardano esclusivamente i campi ai quali può dedicarsi questo sistema senza ampliare il potenziale del mezzo. Tra questi possiamo elencarne alcuni: Palenque, una banca di dati educativi sviluppata con il Banck Street College; Design & Decorate, un'applicazione di decorazione di interni; Dynamic Text, un piccolo sistema-autore, ne sono la dimostrazione pratica.
Il primo vero gioco adattato appartiene al genere delle simulazioni: parliamo di Flight Simulator, messo a punto dall'Activision e dall'Imagineerint. In questo game impersonate un pilota che si trova ai comandi di uno Spitfire durante la II Guerra Mondiale ed effettuate una missione sopra la campa-

Confronto CDI/DVI

	CDI	DVI
Principali promotori del sistema	Philips/Sony	IBM/Intel
Tavola stabilita in funzione del modello	CDI da 180 a 182	Scheda Action Media 750 Delivery Board
Presentazione Attuale	Moduli autonomi	Schede per PC, PS MCA e compatibili
Data di lancio effettiva	1991	1992
Prezzo del sistema al momento del lancio	L.1308000	L.3924000 (DVI+computer)
Microprocessore	68000 a 10 MHz	Min. 80286 a 8 MHz
Coprocessore per	Grafica e Suono	Grafica e Suono
ROM	n.c.	n.c.
RAM necessaria	1 MB (in standard)	2 MB sulla macchina
Memoria video	Presa dalla RAM	1 MB minimo
Interfaccia utilizzata:		
metodo di accesso ai dati	Integratore Grafico	Integratore Grafico
tastiera	Optional	In dotazione
joystick	A Infrarossi standard	n.c.
mouse	Standard	In dotazione
Memoria di massa:		
lettore CD	Standard (CDI 180)	In dotazione
hard disk	Opt. (mod. CDI 182 per l'interfaccia)	40 MB minimo
lettore dischetti	Opt. (mod. CDI 182)	In dotazione
Porta cartuccia	Si	No
Sistema utilizzato	OS9	MS-DOS
Uscita stampante Centronics	Optional (CDI 182)	In dotazione
Uscita seriale	Optional (CDI 182)	In dotazione
Slot per schede di espansione	2 optional (CDI 182)	In dotazione
Schermo necessario	Peritel classico	VGA o Multisynchro
Collegamento complesso Hi-Fi	Si	Si

gna inglese. Una volta che si è apprezzato l'incredibile realismo di questa simulazione è difficile tornare a un "volgare" Flight Simulator per microcomputer per quanto sofisticato questo possa essere. Eppure, nonstante il suo potenziale e gli innegabili vantaggi tecnici, il DVI languiva dal 1987 un po' su quanto era stato adattato, senza che venisse utilizzato in nuove ma posssibili applicazioni per le sue capacità.
Ma ecco che la Intel (che aveva rilevato il ramo DVI dalla General Electric alla fine del 1988) e l'IBM, scusate se è poco, entrano in ballo e annunciano la possibilità per la seconda metà di quest'anno di un insieme di schede tanto efficienti quanto di costo relativamente accessibili per PC. Tra un paio d'anni il DVI potrebbe cominciare ad essere introdotto nel mercato in modo rilevante.

Dragon's Lair? Una bazzecola!

Ma che cos'è questo sistema così utile per applicazioni pubblicitarie, educative, turistiche o ludiche, sia nel campo delle simulazioni che nell'adventure, capace di relegare il mitico Dragon's Lair, che tanto entusiasmo ha suscitato al momento della sua apparsa nel mondo dei micro per la grafica strepitosa, al rango di un giochetto qualunque?
Il notevole vantaggio del DVI è che, a differenza dei CDI, CDV e altri CD-ROM, non è associato a un particolare supporto. Non è un lettore di dischi, ma un sistema di compressione e decompressione di dati numerici in tempo reale che funziona su un normale microcomputer compatibile IBM - PC o PS, ovviamente dotato di schede adeguate. A renderlo particolarmente interessante è il fatto che questo offre una definizione equivalente a quella della televisione e la visualizzazione dell'immagine a tutto schermo, suono stereo di qualità indiscutibilmente buona, possibilità di applicazioni in ogni genere ed una totale interattività.
La straordinaria capacità di compressione del DVI risolve il problema generalmente cruciale della taglia delle immagini digitali e dunque, tutto ciò, determina la durata delle sequenze filmate stesse. Questo è possibile poiché, in effetti, uno schermo medio video analogico di 512 x 480 punti convertito in modo digitale occupa circa 750 Kb.
Sapendo che le immagini televisive scorrono alla velocità di 30 al secondo (Standard americano NTSC, 25 in PAL), un minuto di film occupa 1350 Mb, vale a dire il doppio della capacità di un CD-ROM classico! Ed anche volendo offrirsi una trentina di secondi di immagini animate su CD-ROM, il lettore sarebbe incapace di leggere le informazioni con rapidità sufficiente da renderle piacevoli. Ci vorrebbero 5 secondi per visualizzare un solo schermo.
La tecnologia DVI è capace, invece, di comprimere l'immagine video in tempo reale, con la frequenza di 30 immagini al secondo e di decomprimerle alla stessa velocità al momento di renderle.

Un simulatore di golf pieno di realismo. Un nuovo modo di costruire il paesaggio. La scoperta del mondo alla portata dei bambini

In tali condizioni un CD-ROM può contenere più di un'ora di video animato a tutto schermo, accompagnato, ovviamente, da una colonna sonora stereo di qualità "laser". E, logicamente, non utilizzando che la metà dello schermo si raddoppia la durata...
Rinunciando all'immagine è possibile registrare su un solo disco cinque ore di musica o anche venti ore di suono monofonico di qualità media, più che sufficiente per esempio per un commento. Come numero di immagini fisse la capacità è ugualmente impressionante: 5000 immagini ad altissima definizione, 10000 ad alta definizione o 40000 a media definizione.
Anche la possibilità dell'uso misto è molto interessante e ottimizza le possibilità del DVI. Un CD-ROM offre, per esempio, 20 minuti di video animato (e sempre interattivo) più di 5000 immagini fisse in alta definizione accompagnate da 6 ore di audio, più di 15000 pagine di testo...(impressionante non trovate?)
Lasciamo delirare dal piacere gli editori di programmi di giochi adventure che inseriranno nei loro soft questa innovazione, in cui potranno seguire un percorso classico (dove i personaggi incontrati parleranno) e scene d'azione di un realismo totale: apoteosi assicurata...
Praticamente il DVI si riassume

Una banale scheda per un DVI esplosivo

per il momento in due schede fabbricate dall'Intel (e 4 programmi associati), chiamate Action-Media 750, disponibili sugli IBM PS/2 con bus MCA 32 bit e per le macchine con bus AT. In entrambi i casi si richiede come minimo un processore 286.
La prima scheda è destinata alla compressione (ed è necessaria solo per gli sviluppatori), la seconda alla decompressione. Il prezzo di quest'ultima è di L.2.925.000 circa. Essa offre, inoltre, un'interfaccia SCSI per il collegamento di un lettore di CD-ROM o di un hard-disk rapido e comprende un insieme di circuiti VLSI (ad altissimo grado di integrazione), di cui l'82750, incaricato del processo di decompressione e visualizzazione sullo schermo, grazie a due circuiti.
Il processore di pixel, l'82750PA ha una capacità di 12,5 Mips (milioni di istruzioni al secondo), cioè sei volte di più di un PC-AT dell'IBM. Grazie a un complesso sistema di istruzioni speciali è capace di eseguire più operazioni in parallelo. Il DVI deve a questa unità di trattamento la sua capacità di combinare l'immagine video animata a delle sovrapposizioni video, del testo, o immagini dinamiche, e, inoltre, il tutto sullo stesso schermo.
Il processore d'uscita di visualizzazione, l'82750DA, offre i diversi modi di definizione di

Le immagini trattate dal DVI hanno una qualità equivalente a quelle di un buon videoregistratore... il tempo d'accesso è però incredibilmente più rapido

immagine e di formato. Le definizioni vanno da 256 a 1024 punti orizzontali e fino a 585 punti verticali. Questo processore sceglie anche un colore per ogni punto in una tavolozza di 16 milioni di colori! Un monitor VGA, per esempio, va benissimo. Notiamo anche che, a causa della tecnologia impiegata, il DVI è al di là delle norme della televisione, Secam, PAL o NTSC.

Esiste già un programma di disegno

Questo programma di disegno, Lumena, è già disponibile. Sviluppato dalla Time Arts, offre nella sua versione 16 bit attuale una tavolozza di 32000 colori e dispone virtualmente di un numero illimitato di matite, pennelli e altre spazzole, con un'interfaccia e la creazione di immagini. Da parte sua, la Olivetti prepara in associazione con l'Intel una scheda di acquisizione compatibile adattata agli standard video europei e compatibile con la scheda Action Media di restituzione.
Il processo di divulgazione è iniziato. Il DVI esce dal suo ghetto per raggiungere il mercato molto più ampio dell'industria, cosa che favorirà il ribasso dei prezzi. Nel 1992 un PC 386 completo, con la scheda DVI Action Media, un hard-disk e un lettore di CD-ROM dovrebbe costare circa L.4.520.000.
Quanto alla sola scheda, il suo prezzo scenderà fino a circa L.678.000. E' evidentemente ancora troppo caro per un semplice uso domestico, ma si tratta di una apparecchiatura considerata di gamma elevata anche dalle aziende. Questa barriera finanziaria aiuterà il CDI, il principale concorrente, a diffondersi.
Sistema chiuso, che si presenta sotto forma di un lettore che

Visita di Palenque: avanzate nei luoghi abitati dai maya con il mouse come se portaste una vera cinepresa!

comprende il proprio processore, si collega direttamente al televisore. Ma all'alba del 1995 la lotta sarà meno impari, perché il DVI associa fluidità, efficienza ed interattività.